DUNGEONS & DRAGONS®

BESTIAIRE FANTASTIQUE® 3

RÈGLES DE BASE DU JEU DE RÔLE

Mike Mearls • Greg Bilsland • Robert J. Schwalb

DUNGEONS & DRAGONS®

BESTIAIRE FANTASTIQUE® 3

RÈGLES DE BASE DU JEU DE RÔLE

Mike Mearls • Greg Bilsland • Robert J. Schwalb

Table des matières

LES MONSTRES DE A À Z 4
Profil 5
GLOSSAIRE 216
MONSTRES PAR NIVEAU 222

Liste alphabétique des monstres

Abomination draegloth 71
Adepte d'Orcus 99
Adorateur de la terre 159
Adorateur du Seigneur du Feu 110
Adorateurs d'Imix 110
Adorateurs d'Ogrémokh 158
Aïeul corruptif (diable) 50
Allabar, Ouvreur de la Voie 171
Anneau de Zéhir 213
Apôtre chthonien 161
Araignées 10
Araignée crachefée 11
Araignée embusquée 10
Araignon 10
Arcaniens 12
Aspect de Lolth 122
Babau (démon) 34
Béhémoths 16
Béhémoth aile-de-cuir 17
Béhémoth cornu 17
Béhémoth couronné 16
Blême 99
Brasier déicide 188
Cambions 18
Cambion courroucé 18
Cambion enchaîné 19
Catoblépas 20
Cavernicoléens 22
Cerveau fossile 83
Chacalidés 24
Champion du temple du feu 111
Chasseur cornu 131
Chevalier exécrateur 152
Chevalier infernal (diable) 48
Chitines 26
Choldrith 29
Crauds 30
Cristalliens 32
Delphar nerra 145
Démon glouton 35
Derros 42
Dévoreurs d'intellect 46
Diable corruptif 49
Diable enragé 54
Diable passionnel 57
Diable visqueux 58
Diable vizir 59
Dragons désastreux 60
Dragons de blizzard 60
Dragons sismiques 64
Dragons volcaniques 67
Drows 70
Eclavdra, exarque de Lolth 123
Élémentaires 74
Élémentaires de l'air 74
Élémentaires de l'eau 75
Élémentaires du feu 76
Élémentaires de la terre 77
Élu d'Imix 113
Élu de Yeenoghu 97
Élu du temple du feu 111
Emberlificoteur moussu 139
Embrasé 112
Émissaire de Caiphon 169
Énigme de Vecna 177
Épouvantails 78
Esclave mutant 45
Esprit hyène 97
Estrange tellurien 160
Façonneur chthonien 161
Faucheuse de Lolth 11
Fils de Kyuss 166
Flagelleurs mentaux 80
Flècheur des ombres 153
Furtes 84
Gardien moussu 137
Gargouilles 86
Gargouille d'obsidienne 87
Gargouille ferreuse 86
Gargouille rochecorne 87
Gargouille runique 87
Géants des collines 88
Géants du feu 90
Géants du givre 92
Girallons 94
Girallon infernal 95
Gnolls 96
Goules 98
Grand singe 182
Grêlon d'Uralinda 188
Gremlins 100
Grenouilles 102
Grenouille amanite 103
Grenouille bourbereine 103
Grenouille pèleronce 102
Guenaudes 104
Guenaude des brumes 105
Guenaude des songes 105
Guenaude du pacte 104
Guêpe infernale (diable) 55
Gueux de Kyuss 167
Héraut de Kyuss 167
Héraut de la flamme achrome 187
Hurlesort de Vecna 179
Hurleurs 106
Imix 108
Intrigant ultrodémon 41
Kalareem nerra 144
Klurichir (démon) 36
Krakens 114
Kraken astral 115
Kraken marin 114
Kuo-toas 116
Lanceur moussu 138
Larbin de pierre 160
Larves putrides 118
Lolth 120
Lumière d'Amoth 189
Manteleurs 124
Maraudeur girallon 94
Mastodonte de Thoon 82
Meazels 126
Meerak nerra 143
Mimiques 128
Minotaures 130
Molydeus (démon) 37
Monstres su 132
Morcenaires 134
Mousses à oubli 136
Mue de Zéhir 215
Nagpas 140
Nalfeshnie (démon) 38
Nerras 142
Norkers 146
Nuée diabolique (diable) 56
Nymphes 148
Nymphe d'automne 149
Nymphe d'été 151
Nymphe d'hiver 150
Nymphe de printemps 149
Nymphe des bois 150
Objet mimique 128
Obscurs 152
Ogrémokh 156
Ogres 154
Ombre abyssale 165
Ombre astrale 165
Ombres 162
Ombres des roches 164
Orateur des ombres 153
Orbe de conflagration 113
Peau-de-fer 131
Poing du tyran de pierre 159
Prison de Mual-Tar 186
Quasit (démon) 40
Rampant moussu 138
Ravageur des roches 164
Rejeton d'Ulban 168
Rejetons de Kyuss 166
Rejetons stellaires 168
Réprouvés 172
Répugnards 176
Sabots-de-feu 130
Sanguinaire pâle 130
Secrets de Vecna 178
Serpent de Nihal 170
Serviteur du Seigneur du Feu 111
Serviteurs corrompus 50
Sillit nerra 144
Silvyens 180
Singes 182
Singe à dos d'argent 183
Slaads 184
Slaad doré 184
Slaad putride 185
Soigneur moussu 139
Sorts d'apocalypse 186
Tanarukks 190
Teignards 192
Teltarym nerra 145
Thri-kreens 194
Tisseurs 196
Tisseur de bataille 198
Tisseur de pensées 198
Tisseur de sorts 197
Tisseur ténébreux 199
Tulgars 200
Tyrannœils 204
Tyrannœil fantôme 205
Tyrannœil ombreux 204
Ustilagor 46
Usurpateur mimique 129
Varoot nerra 143
Verbeegs 206
Xivorts 208
Yétis 210
Yuan-tis 212

Les monstres de A à Z

Une campagne Dungeons & Dragons® a beau fourmiller de monstres, on n'en a jamais assez ! Avec plus de trois cents nouvelles créatures, le *Bestiaire Fantastique*® 3 propose un très vilain éventail de truands, de brutes épaisses et de félons diaboliques qui viendront mettre des bâtons dans les roues des joueurs. Du perfide chacalidé au derro aliéné, un certain nombre de classiques du genre rejoignent la 4e édition avec la publication de cet ouvrage.

Si vous avez déjà lu les deux premiers opus de cette série, vous ne manquerez pas de remarquer un certain nombre de différences dans la description des monstres. Par exemple, le texte « d'ambiance » qui accompagne le profil de chaque créature est davantage lié au récit qu'aux règles du jeu. Nous avons voulu ce changement car de nombreux monstres ont une histoire liée à l'univers du jeu. Tandis que nous progressons dans la découverte de monstres connus ou inédits, nous souhaitons insister davantage sur le contexte, l'histoire et les caractéristiques uniques qui font l'intérêt d'une créature. Notre objectif est d'offrir dans votre campagne une place de choix aux nouveaux monstres, non seulement en vous divertissant et en apportant des mécanismes novateurs, mais aussi en donnant naissance à des récits qui sauront stimuler votre imagination.

L'autre changement de taille est la présentation des profils, qui a été repensée à des fins de commodité, pour que vous ayez plus de facilités à jouer la créature et ses alliés. Les quelques pages qui suivent vous en diront plus à ce sujet.

Enfin, une volumineuse mise à jour du glossaire des termes de jeu employés dans le *Bestiaire Fantastique* 3 et d'autres suppléments apparaît à la toute fin de cet ouvrage.

RALPH HORSLEY

PROFIL

Le profil de chaque monstre est présenté selon un format qui vous facilitera son utilisation, comme le montre le modèle ci-dessous.

Nom du monstre	**Rôle et niveau**
Type, origine, (mots-clés), taille, race	px
Pv maximum ; **péril** valeur	**Initiative** modificateur
CA, Vigueur, Réflexes, Volonté	**Perception** modificateur
VD	Sens spéciaux
Immunités type/effet ; **Résistances** type ; **Vulnérabilités** type	
Jets de sauvegarde modificateur ; **Points d'action** nombre	
TRAITS	
☼ **Nom de l'aura** (mots-clés) ✦ **aura** taille	
Effet.	
Nom du trait (mots-clés)	
Effet.	
ACTIONS SIMPLES / DE MOUVEMENT / MINEURES / LIBRES	
[**Pictogramme**] **Nom du pouvoir** (mots-clés) ✦ **fréquence**	
Condition :	
Attaque : type portée (cible) ; bonus contre défense	
Réussite/Échec/Effet/Maintien (action)/Attaque secondaire/Effet secondaire/Jets de sauvegarde ratés/Spécial :	
ACTIONS DÉCLENCHÉES	
[**Pictogramme**] **Nom du pouvoir** (mots-clés) ✦ **fréquence**	
Condition :	
Déclencheur :	
Attaque (action) : type portée (cible) ; bonus contre défense	
Réussite/Échec/Effet (action)/Maintien (action)/Attaque secondaire/Effet secondaire/Jets de sauvegarde ratés/Spécial :	
Compétences modificateurs de compétence	
For valeur (modif.) **Dex** valeur (modif.) **Sag** valeur (modif.)	
Con valeur (modif.) **Int** valeur (modif.) **Cha** valeur (modif.)	
Alignement **Langues**	
Équipement	

Rôle et niveau

Le rôle et le niveau des monstres vous permettent de créer des rencontres sur mesure. Reportez-vous au Chapitre 4 du *Guide du Maître* pour plus de détails.

Rôle : le rôle d'un monstre a trait à ses techniques de combat préférées, un peu comme le fait la classe pour les PJ. Les rôles de monstre sont les suivants : artilleur, brute, chasseur, contrôleur, franc-tireur et soldat (cf. *GdM* 54-55).

Un monstre peut cependant avoir un deuxième rôle : élite, solo ou sbire. Les monstres d'élite et monstres solos sont beaucoup plus coriaces que les monstres standard, alors que les sbires sont franchement plus faibles. Lorsqu'on conçoit une rencontre, un monstre d'élite vaut deux monstres standard de son niveau, un monstre solo en vaut cinq, et quatre à six sbires en valent un (quatre à l'échelon héroïque, cinq à l'échelon parangonique et six à l'échelon épique).

Par ailleurs, un monstre peut aussi avoir le sous-rôle de meneur, ce qui signifie qu'il offre un avantage à ses alliés, comme une aura.

Niveau : le niveau d'un monstre correspond en quelque sorte à sa résistance. En découlent le gros de son profil et les points d'expérience (px) que les PJ en tirent dès lors qu'ils le vainquent (cf. *GdM* 56-57).

Type

Le type d'une créature (animé, bête, créature magique ou humanoïde) définit son apparence globale et son comportement. Pour plus de détails sur chaque type, reportez-vous au glossaire.

Origine

L'origine d'un monstre (aberrante, élémentaire, féerique, immortelle, naturelle ou ombreuse) définit sa place au sein de la cosmologie de DUNGEONS & DRAGONS. Pour plus de détails sur chaque origine, reportez-vous au glossaire.

Mots-clés

Certains monstres s'accompagnent de mots-clés permettant de les définir avec davantage de précision. Ces mots-clés représentent des groupes de monstres, comme démon, diable, dragon et mort-vivant. Pour plus de détails sur ces mots-clés, reportez-vous au glossaire.

Catégorie de taille

La catégorie de taille d'une créature détermine l'espace qu'elle occupe, mais aussi son allonge. L'allonge d'une créature dépend également des caractéristiques précises de son corps.

Catégorie de taille	Espace	Allonge normale
TP	1/2 x 1/2	0
P	1 x 1	1
M	1 x 1	1
G	2 x 2	1 ou 2
TG	3 x 3	2 ou 3
Gig	4 x 4 ou plus	3 ou 4

Espace : c'est l'aire (mesurée en cases) que la créature occupe sur le quadrillage.

Allonge : dans les profils publiés avant le *Bestiaire Fantastique* 3, lorsque l'allonge d'une créature n'était pas égale à 1, elle était indiquée au début de la description de tout pouvoir de corps à corps dont elle disposait. Avec le nouveau profil, cette information apparaît systématiquement. Si vous devez déterminer l'allonge d'une créature, qu'il s'agisse de tenter une attaque d'étreinte ou de ramasser un objet, reportez-vous à la table ci-dessus.

Une créature pourvue d'une allonge ou d'une portée au corps à corps supérieures à 1 ne peut pas porter d'attaques d'opportunité aux cibles qui ne lui sont pas adjacentes.

Une créature qui a une attaque de corps à corps accompagnée d'une portée de 0 (comme le quasit) ne peut normalement pas effectuer d'attaques de corps à corps contre des cibles situées en dehors de son espace.

Race

Cette ligne inclut aussi la race du monstre si elle ne figure pas dans l'intitulé de son nom.

PX

Les points d'expérience octroyés pour la défaite d'un monstre apparaissent sous son rôle et son niveau.

PV/INITIATIVE

Les points de vie maximums du monstre, sa valeur de péril et son modificateur aux tests d'initiative figurent à la première ligne du profil.

DÉFENSES/PERCEPTION

Les quatre défenses apparaissent à la ligne suivante, en compagnie du modificateur de Perception du monstre (souvent utilisé au début d'une rencontre).

VD

La VD d'un monstre est égale au nombre de cases dont il peut se déplacer au prix d'une action de mouvement s'il marche. S'il dispose de modes de déplacement alternatifs, comme le vol, l'escalade ou la nage, c'est ici qu'ils figurent. Pour plus de détails sur les modes de déplacement, reportez-vous au glossaire.

SENS

Certains monstres sont pourvus de sens spéciaux, comme la vision dans le noir ou la perception des vibrations. Ces sens figurent sous le modificateur de Perception du monstre. Pour plus de détails sur ces termes, reportez-vous au glossaire.

IMMUNITÉS

Si un monstre est immunisé contre un type de dégâts (comme le feu ou le froid), il ne subit pas ce type de dégâts. Si un monstre est immunisé contre un état préjudiciable ou un effet (comme hébété ou un déplacement forcé), il n'est tout simplement pas affecté par celui-ci. Si un monstre est immunisé contre le charme, l'illusion, le poison, le sommeil ou la terreur, il n'est pas affecté par les effets du pouvoir accompagné du mot-clé en question qui n'infligent pas de dégâts.

Une immunité contre un aspect d'un pouvoir n'immunise pas un monstre contre les autres composants de ce pouvoir. Par exemple, un pouvoir de tonnerre n'inflige pas de dégâts à une créature immunisée contre le tonnerre, mais pourra néanmoins la pousser.

RÉSISTANCES

Une créature qui bénéficie d'une résistance subit moins de dégâts d'un type de dégâts précis. Par exemple, une créature qui bénéficie d'une résistance au feu 10 subit 10 dégâts de moins quand une attaque lui inflige des dégâts de feu et lorsqu'elle subit des dégâts de feu continus.

Contre les types de dégâts combinés : la résistance d'une créature est inutile contre les types de dégâts combinés, sauf si elle résiste à chacun des types de dégâts, seule sa résistance la plus basse s'appliquant alors. Par exemple, un pouvoir qui inflige 15 dégâts d'électricité et de tonnerre touche une créature qui bénéficie d'une résistance à l'électricité 10 et d'une résistance au tonnerre 5. La créature subit 10 dégâts car sa résistance aux types de dégâts combinés se limite à la plus modeste des deux.

Pas cumulatives : les résistances à un même type de dégâts ne sont pas cumulatives et seule la plus élevée s'applique. Par exemple, si une créature bénéficie d'une résistance au froid 5 et qu'elle gagne une résistance au froid 10, sa résistance au froid est de 10, et non de 15.

Reportez-vous aussi à *type de dégâts*, page 220.

VULNÉRABILITÉS

Une créature vulnérable à un type de dégâts particulier subit des dégâts supplémentaires bien précis quand elle subit des dégâts de ce type, est sujette à un effet spécifique ou les deux. Par exemple, une créature qui subit une vulnérabilité radiante 10 subit 10 dégâts radiants supplémentaires quand une attaque lui inflige des dégâts radiants ou quand elle subit des dégâts radiants continus.

Contre les types de dégâts combinés : la vulnérabilité d'une créature à un type de dégâts précis s'applique même quand ce type de dégâts est combiné à un autre. Par exemple, si une créature subit une vulnérabilité au feu 5, elle subit 5 dégâts supplémentaires quand elle subit des dégâts de feu et radiants continus.

Pas cumulatives : les vulnérabilités à un même type de dégâts ne sont pas cumulatives et seule la plus élevée s'applique. Par exemple, si une créature subit une vulnérabilité psychique 5 puis une vulnérabilité psychique 10, sa vulnérabilité psychique est de 10, et non de 15.

Reportez-vous aussi à *type de dégâts*, page 220.

JETS DE SAUVEGARDE

Certains monstres bénéficient de bonus aux jets de sauvegarde. Ils les ajoutent tout simplement au résultat de leurs jets de sauvegarde pour voir si un effet est annulé.

POINTS D'ACTION

Les monstres d'élite et solos ont habituellement des points d'action qu'ils peuvent dépenser pour entreprendre des actions supplémentaires, tout comme les PJ. Contrairement aux personnages cependant, un monstre peut dépenser plusieurs points d'action au cours d'une rencontre, mais seulement 1 par round.

TRAITS

Traits
☼ **Nom de l'aura** (mots-clés) ✦ **aura taille**
Effet.
Nom du trait (mots-clés)
Effet.

Cette section inclut tous les attributs de la créature qui ne sont pas des pouvoirs. De nombreux traits font effet en permanence. C'est notamment le cas de la régénération et de la faculté d'infliger des dégâts supplémentaires sur certaines attaques. D'autres peuvent être activés ou désactivés ; c'est le cas d'une aura ou d'un avantage s'adressant à la monture ou au cavalier d'une créature.

Aura
L'aura est un effet continu qui émane d'une créature. On l'indique au moyen d'un pictogramme spécial (☼) et sa taille apparaît juste à sa droite. L'aura d'une créature affecte chaque case située dans la ligne d'effet et à la portée précisée depuis cette créature. Sauf indication contraire, elle n'affecte pas la créature elle-même et n'est pas sujette au terrain et aux phénomènes liés à l'environnement.

Une créature peut désactiver ou réactiver son aura au prix d'une action mineure. Si elle meurt, l'aura prend fin aussitôt.

Si plusieurs auras se chevauchent et infligent un malus au même jet ou élément de profil, la cible n'est affectée que par le malus le plus important (en d'autres termes, les malus ne se cumulent pas). Par exemple, si une créature est affectée par trois auras infligeant chacune un malus de -2 aux jets d'attaque, la créature subit un malus de -2 et non de -6.

Type d'action

Actions simples / de mouvement / mineures / libres
[Pictogramme] Nom du pouvoir (mots-clés) ✦ **fréquence**
Condition :
Attaque : type portée (cible) ; bonus contre défense
Réussite/Échec/Effet/Maintien (action)/Attaque secondaire/Effet secondaire/Jets de sauvegarde ratés/Spécial :

Les actions simples, de mouvement, mineures et libres (sous réserve qu'elles ne soient pas déclenchées) sont classées par type d'action.

Pouvoirs
Les pouvoirs des monstres sont présentés sous leur type d'action respectif par ordre de fréquence (à volonté, recharge puis rencontre).

Pictogramme/type
Le nom de chaque pouvoir est précédé d'un pictogramme (le cas échéant) indiquant le type de l'attaque : corps à corps (⚔), distance (🏹), proximité (✧) ou zone (✵).

Le pictogramme d'une attaque de base est entouré d'un cercle : attaque de base de corps à corps (Ⓐ) ou attaque de base à distance (Ⓐ).

Fréquence
Certains pouvoirs de monstre peuvent être utilisés à volonté, une fois par rencontre, voire une fois par jour, mais d'autres se rechargent en certaines circonstances.

Recharge ⚃ ⚄ ⚅ : le pouvoir a une chance de se recharger à chaque round de combat. Au début de chaque tour de jeu du monstre, lancez 1d6. Si le résultat du dé correspond à l'un de ceux qui apparaissent, le monstre regagne l'usage du pouvoir. Le pouvoir se recharge également après un repos court.

Se recharge si/quand... : le pouvoir se recharge en des circonstances précises ; par exemple, quand le monstre est en péril pour la première fois de la rencontre. Il se recharge également après un repos court.

Condition
Certains pouvoirs s'accompagnent d'une condition que le monstre doit remplir avant de les utiliser.

Attaque
Un pouvoir de monstre qui s'accompagne d'un jet d'attaque est un pouvoir d'attaque. Parfois, la ligne réservée à l'attaque inclut des informations inhabituelles liées à un aspect précis de cette attaque.

Type et portée
Ce sont tout d'abord le type et la portée du pouvoir qui apparaissent sur la ligne réservée à l'attaque. Les types sont : corps à corps, distance, proximité et zone. Chaque type s'accompagne de règles de portée et de visée (cf. *MdJ* 270-273).

Cibles
Après le type et la portée du pouvoir apparaissent entre parenthèses le nombre et la nature des cibles.

Bonus à l'attaque/défense
En règle générale, les derniers éléments de la ligne sont le bonus à l'attaque du monstre et la défense visée par le pouvoir.

Réussite
Cette ligne précise ce qui attend chaque cible touchée par l'attaque du pouvoir du monstre.

Échec
Cette ligne précise ce qui attend chaque cible ratée par l'attaque du pouvoir du monstre.

La mention « demi-dégâts » se réfère là aux dégâts lancés. Effectuez le jet de dégâts précisé à la ligne « Réussite » et infligez la moitié de ces dégâts à chaque cible que le monstre rate. « Demi-dégâts » ne s'applique pas aux dégâts continus et autres effets infligeant des dégâts de la ligne « Réussite ».

Effet
Tout ce qui figure à la ligne « Effet » est applicable dès lors que le monstre utilise le pouvoir, qu'il touche ou non.

Attaque secondaire
Certains pouvoirs permettent à un monstre d'effectuer une attaque secondaire. C'est la ligne « Réussite », « Échec » ou « Effet » qui vous dit si le monstre est en mesure de porter une telle attaque. Sauf indication contraire, le type et la portée d'une attaque secondaire sont les mêmes que ceux du pouvoir, sans compter que l'attaque secondaire ne nécessite pas une action distincte. Comme pour les pouvoirs d'attaque normaux, la cible d'une attaque secondaire figure après le type et la portée.

Maintien
Quand un pouvoir propose la ligne « Maintien », le monstre peut garder le pouvoir actif en entreprenant un type d'action précis avant la fin de chacun de ses

tours de jeu. Pour ce faire, il doit cependant attendre le tour de jeu qui suit l'utilisation du pouvoir. Cette ligne précise le type d'action à entreprendre (le plus souvent mineure, de mouvement ou simple). Pour plus de détails sur les pouvoirs maintenus, cf. *MdJ* 278.

Effet secondaire

Un effet secondaire intervient automatiquement après qu'un autre effet prend fin. Dans la description d'un pouvoir, la ligne « Effet secondaire » apparaît juste après l'effet auquel elle s'applique.

Une cible peut être sujette à un effet secondaire après une sauvegarde. Si cette sauvegarde se manifeste alors que la cible effectue plusieurs jets de sauvegarde, l'effet secondaire s'applique après qu'elle les a tous effectués.

Jet de sauvegarde raté

Il arrive qu'un effet connaisse un changement si la cible rate son jet de sauvegarde. Le nouvel effet, décrit aux lignes « Premier jet de sauvegarde raté » ou « Deuxième jet de sauvegarde raté », s'applique après que la cible a raté un jet de sauvegarde contre l'effet précédent à la fin de son tour de jeu. Quelques effets précisent aussi un événement qui se déroule après « Chaque jet de sauvegarde raté ». Il s'agit alors d'un nouvel effet qui se répète chaque fois qu'une cible rate un jet de sauvegarde contre l'effet à la fin de son tour de jeu.

Un effet ne change pas si la créature rate un jet de sauvegarde contre lui à un moment autre qu'à la fin de son tour de jeu.

Spécial

Toute information inhabituelle traitant de l'utilisation d'un pouvoir figure à cette ligne. Par exemple, certains pouvoirs peuvent être utilisés en qualité d'attaques de base, ce qui apparaît dans cette section.

Actions déclenchées

Actions déclenchées
[Pictogramme] Nom du pouvoir (mots-clés) ✦ **fréquence**
Condition :
Déclencheur :
Attaque (action) : type portée (cible) ; bonus contre défense
Réussite/Échec/Effet (action)/Maintien (action)/Attaque secondaire/Effet secondaire/Jets de sauvegarde ratés/Spécial :

Cette section propose des pouvoirs dotés de déclencheurs, qui s'accompagnent de lignes étrangères aux autres pouvoirs.

Déclencheur

Le déclencheur précise l'instant auquel le monstre peut utiliser un pouvoir. Il doit cependant être en mesure d'entreprendre l'action requise et en remplir les conditions.

(Action)

Le type d'action du pouvoir déclenché apparaît entre parenthèses au début des lignes « Attaque » ou « Effet ». Il peut s'agir d'une réaction immédiate, d'une interruption immédiate, d'une action d'opportunité ou d'une action libre. Certains pouvoirs ne nécessitent cependant aucune action et sont tout simplement activés en réponse à un déclencheur.

Compétences

Cette section du profil ne propose que les compétences dans lesquelles le monstre est formé ou bénéficie d'un modificateur inhabituel. Le modificateur de Perception apparaît plus haut et n'est donc pas reproduit ici, même si le monstre est formé dans cette compétence.

Valeurs de caractéristique

Les six valeurs de caractéristique d'un monstre apparaissent vers la fin du profil. Derrière chaque valeur figure entre parenthèses le modificateur de caractéristique ajusté qui inclut la moitié du niveau du monstre, ce qui est utile lorsque celui-ci doit effectuer un test de caractéristique ou un test de compétence dans laquelle il n'est pas formé.

Alignement

L'alignement le plus typique d'un monstre apparaît dans son profil. Pour plus de détails sur les différents alignements, reportez-vous au Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*.

Langues

Cette ligne dévoile les langues qu'un monstre comprend et parle. Certains spécimens en connaissent d'autres, comme le commun ou la langue de leurs compagnons (cf. *GdM* 171 pour plus de détails sur les langues du monde de Dungeons & Dragons).

Équipement

Cette section reprend seulement les objets importants que porte le monstre. Cela signifie donc qu'il peut aussi avoir de l'équipement qui n'apparaît pas là, à la discrétion du MD.

Quand un personnage met la main sur l'équipement d'un monstre, il peut s'en servir comme s'il s'agissait de matériel normal. Toutefois, il ne gagne pas les pouvoirs que le monstre utilise grâce à un élément d'équipement.

Un élément d'équipement dont se servent les personnages joueurs n'a pas forcément les mêmes propriétés pour les monstres. Par exemple, la grande hache a la propriété critique amélioré, mais un monstre qui l'utilise n'en profite que si cela apparaît dans son profil.

Récupérations

Les monstres disposent de récupérations. Toutefois, rares sont ceux qui ont les pouvoirs leur permettant d'en dépenser. Le nombre de récupérations d'un monstre est basé sur son niveau : 1-10, 1 récupération ; 11-20, 2 récupérations ; 21+, 3 récupérations.

Étant donné qu'elles interviennent rarement, les récupérations des monstres ne sont pas incluses dans leur profil.

ARAIGNÉE

LES ARAIGNÉES ONT MAUVAISE RÉPUTATION, sans doute parce que la déesse maléfique Lolth est depuis longtemps reconnue comme leur reine. Que les drows ou les gobelins les poussent au combat ou qu'elles chassent seules dans les recoins les plus sombres d'un donjon, les araignées prennent la vie de nombreux aventuriers.

RENCONTRES

Les humanoïdes maléfiques qui vivent dans les profondeurs souterraines utilisent des araignées comme bêtes de guerre. Les spriggans de Féerie se servent de murs de toiles dans leurs forêts hantées. Dans le Chaos Élémentaire, les agents drows de Lolth ne voyagent que rarement sans une meute de gardiens arachnéens.

ARAIGNÉE EMBUSQUÉE

Ces chasseuses malignes se cachent dans les recoins dissimulés de formations rocheuses et derrière des rideaux de toiles en attendant qu'une proie s'approche.

Araignée embusquée **Chasseur niveau 2**
Bête naturelle (araignée) de taille M 125 px

Pv 28 ; **péril** 14 **Initiative** +8
CA 16, **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 13 **Perception** +8
VD 8, escalade 8 (pattes d'araignées) Perception des vibrations 5

TRAITS

Cache-cache
L'araignée peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher quand elle dispose d'un abri ou d'un camouflage, et non d'un abri supérieur ou d'un camouflage total.

ACTIONS SIMPLES

Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +7 contre CA
Réussite : 1d8 + 5 dégâts.

Morsure venimeuse (poison) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature vis-à-vis de laquelle l'araignée est cachée) ; +7 contre CA
Réussite : 1d8 + 5 dégâts, puis la cible est ralentie et subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée et non ralentie, et elle subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).
Spécial : quand elle charge, l'araignée peut utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Compétences Acrobaties +9, Discrétion +9

For 13 (+2)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Con 10 (+1)	**Int** 4 (-2)	**Cha** 7 (-1)

Alignement non aligné **Langues** –

LES ARAIGNÉES EMBUSQUÉES AU COMBAT

L'araignée embusquée tisse d'épais rideaux de toiles dans sa tanière pour en couvrir les murs et les plafonds. C'est de derrière ces draperies qu'elle bondit, attaquant sa proie à la vitesse de l'éclair et avec précision avant de retourner précipitamment dans l'obscurité. À l'abri des ombres, elle laisse son poison faire effet avant d'attaquer de nouveau sa proie.

ARAIGNON

Cette toute jeune araignée paraît inoffensive de prime abord, mais le venin de plusieurs morsures d'araignon est capable de venir à bout d'un minotaure.

Araignon **Franc-tireur sbire niveau 4**
Bête naturelle (araignée) de taille P 44 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +6
CA 18, **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 15 **Perception** +3
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignées) Perception des vibrations 5

ACTIONS SIMPLES

Morsure (poison) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA
Réussite : 2 dégâts de poison, et la cible subit une vulnérabilité au poison 5 jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'araignon. Si la cible subit déjà une vulnérabilité aux dégâts de poison, augmentez celle-ci de 2.

Compétences Acrobaties +9

For 11 (+2)	**Dex** 15 (+4)	**Sag** 12 (+3)
Con 10 (+2)	**Int** 4 (-1)	**Cha** 7 (+0)

Alignement non aligné **Langues** –

LES ARAIGNONS AU COMBAT

Les araignons attaquent par vagues entières, se déversant de leur nid pour submerger la proie de leur venin. Bien qu'ils ne possèdent qu'une intelligence animale, ils sont suffisamment malins pour s'abattre sur une même cible et savent qu'il leur faut éviter les proies en armure lourde.

JASON FELIX

Araignée crachefée

Les voyageurs qui parcourent la Féerie apprennent à éviter les clairières dont le sol a été piétiné car les traces de bottes qui parsèment les fleurs et plantes écrasées indiquent la présence d'araignées crachefée meurtrières. Celles-ci ont en effet un venin féerique qui plonge leurs victimes dans une sorte de danse onirique.

Araignée crachefée — **Contrôleur niveau 7**
Bête féerique (araignée) de taille M — 300 px

Pv 80 ; **péril** 40 — **Initiative** +6
CA 21, **Vigueur** 19, **Réflexes** 19, **Volonté** 18 — **Perception** +5
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignées) Perception des vibrations 5

Actions simples

⊕ **Morsure** (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 1d6 + 7 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
Chaque jet de sauvegarde raté : l'araignée fait glisser la cible de 3 cases.

Crachat venimeux (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : décharge de proximité 3 (les créatures prises dans la décharge) ; +10 contre Volonté
Réussite : 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
Chaque jet de sauvegarde raté : l'araignée fait glisser la cible de 3 cases.

Actions déclenchées

Bond féerique (téléportation) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Déclencheur : un ennemi touche l'araignée avec une attaque de corps à corps.
Effet (interruption immédiate) : l'araignée se téléporte de 3 cases.

Compétences Acrobaties +11

For 13 (+4)	**Dex** 16 (+6)	**Sag** 14 (+5)
Con 16 (+6)	**Int** 7 (+1)	**Cha** 11 (+3)

Alignement non aligné **Langues** –

Les araignées crachefée au combat

L'araignée crachefée utilise de la magie féerique pour obliger ses victimes à venir danser sur les pièges, fosses et autres dangers. Les kobolds, gobelins, esprits follets et spriggans attirent ces araignées en leur offrant de la nourriture et des trésors, espérant ainsi qu'elles monteront la garde sur certains endroits déjà bien garnis en périls.

Faucheuse de Lolth

Les araignées préférées de Lolth sont élevées au sang elfe, éladrin, angélique et démoniaque, si bien qu'elles atteignent une taille monstrueuse au fil du temps. Ces bêtes servent d'animaux de compagnie, de gardiens et de montures dans les plus formidables temples de Lolth.

Faucheuse de Lolth — **Brute niveau 25**
Bête élémentaire (araignée, monture) de taille G — 7 000 px

Pv 287 ; **péril** 143 — **Initiative** +14
CA 37, **Vigueur** 37, **Réflexes** 34, **Volonté** 35 — **Perception** +19
VD 8, escalade 6 (pattes d'araignées) Perception des vibrations 5

Traits

Selle de toiles (monture) ✦ **à volonté**
Quand un cavalier allié de niveau 25 ou plus monte la faucheuse de Lolth, il ne peut pas être désarçonné par un déplacement forcé.

Actions simples

⊕ **Morsure** (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +30 contre CA
Réussite : 3d10 + 5 dégâts, et 20 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Fil étreignant ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +28 contre Réflexes
Réussite : la faucheuse tire la cible de 5 cases, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).
Chaque jet de sauvegarde raté : la faucheuse tire la cible de 5 cases.

Bond entoilant ✦ **rencontre**
Effet : la faucheuse saute de 8 cases sans provoquer d'attaques d'opportunité, puis elle effectue l'attaque suivante.
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +28 contre Réflexes
Réussite : 3d12 + 12 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et ne peut pas se relever (sauvegarde annule).

For 28 (+21)	**Dex** 15 (+14)	**Sag** 25 (+19)
Con 27 (+20)	**Int** 14 (+14)	**Cha** 14 (+14)

Alignement chaotique mauvais **Langues** elfique, abyssal

Les faucheuses de Lolth au combat

Au combat, la faucheuse attaque les elfes et les éladrins avant toute autre cible. Élevée au sang de ces créatures, elle est avide de chair fraîche. Elle lance de longs fils épais et attire les proies dans ses mandibules meurtrières.

Toiles d'araignée

Les araignées peuvent tisser des murs de toile épaisse, mais l'opération est trop longue et compliquée pour être réalisée en plein combat. Vous pouvez utiliser les caractéristiques de terrain suivantes pour représenter les toiles trouvées dans l'antre d'une araignée. Utilisez alors les DD appropriés au niveau de la rencontre (cf. *GdM* 42).

Pans de toile : une araignée peut tisser un mur pratiquement invisible de toiles gluantes pour attraper les intrus imprudents. Un test de Perception (DD difficile) permet à un personnage de repérer les toiles. Une créature qui pénètre dans l'espace de la toile est victime d'une attaque (niveau de rencontre + 3 contre Réflexes). En cas de réussite, la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Une attaque de feu de proximité ou de zone détruit la toile, alors qu'une attaque de feu de corps à corps en détruit 1 case.

Toiles murales : une araignée peut tisser des toiles épaisses qui couvrent les murs et les plafonds et qui lui permettent de dissimuler sa présence. Ces toiles confèrent un camouflage total, mais la perception des vibrations de l'araignée lui permet de « voir » à travers sans malus. Les araignées utilisent ces toiles pour s'approcher de leurs victimes sans être détectées ou se laisser tomber sur elles en utilisant la compétence Acrobaties pour éviter de se retrouver à terre et de subir des dégâts.

ARCANIEN

Pour obtenir leurs pouvoirs arcaniques, les sorciers pactisent avec des entités surnaturelles et les ensorceleurs puisent dans la puissance d'antiques lignées. De leur côté, les magiciens doivent endurer des années d'un difficile apprentissage, car leur savoir arcanique est la récompense de leur application. Mais les magiciens inexpérimentés n'ont pas toujours la patience nécessaire.

Les lanceurs de sorts s'essayant à des expérimentations qui dépassent leurs capacités arcaniques finissent généralement impotents et bredouillants. En de rares occasions, un sortilège explose avec une énergie incontrôlée et consume le jeteur de sorts comme un funeste avertissement à l'adresse de tous les autres magiciens.

Mais il arrive très exceptionnellement qu'il se produise quelque chose de vraiment horrible. Tentant vainement de maîtriser un pouvoir qui dépasse ses facultés, un magicien absorbe une trop grande quantité d'énergie brute, qui pervertit sa personnalité et sa mémoire tout en tuant son enveloppe charnelle. Une étincelle de vie persiste toutefois et le sort, ou du moins son essence, anime le cadavre en le réanimant sous la forme d'un arcanien.

Connaissance

Arcanes DD 22 : quand de l'énergie arcanique brute tue un magicien, il arrive qu'elle anime son cadavre et en fasse un arcanien. Doué de volonté et disposant d'un corps, l'arcanien est mû par des désirs qui font écho aux obsessions du magicien défunt. Les arcaniens rouges ont des désirs ardents et passionnés, les arcaniens bleus s'efforcent de préserver la vie dans une perfection gelée, et les arcaniens verts méprisent la beauté physique. D'autres types d'arcaniens existent certainement, résultats pervers de sorts malencontreux d'électricité, de tonnerre ou d'énergie nécrotique. Lorsque se répand la rumeur de villages entiers détruits en une seule nuit par des énergies arcaniques, les sombres obsessions des arcaniens ne tardent pas à apparaître dans la conversation.

Rencontres

Les arcaniens s'allient avec n'importe quelle créature prête à partager leur cause. On les a vus combattre au côté de morts-vivants et de démons, mais également en compagnie d'orques et de gnolls en maraude. Mais les arcaniens finissent toujours par retourner leurs pouvoirs contre leurs alliés vivants, si bien que les morts-vivants sont les seules créatures à échapper à leurs sinistres projets.

Arcanien vert

L'acide miroite sur le corps d'un arcanien vert, animant sa peau de reflets maladifs, suintant par ses pores et recouvrant son visage et ses membres partiellement fondus. Ses mains tremblent, serrées sur son orbe de cristal. À chacun de ses pas, il laisse derrière lui l'empreinte brûlante de son pied poisseux d'acide.

Arcanien vert — **Artilleur niveau 8**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 350 px

Pv 67 ; **péril** 33 — **Initiative** +4
CA 20, **Vigueur** 17, **Réflexes** 20, **Volonté** 21 — **Perception** +7
VD 6

Actions simples

Contact acide (acide) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 9 dégâts d'acide.

Trait d'acide (acide, focaliseur) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +11 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 3 dégâts d'acide, et chaque ennemi adjacent à la cible subit 3 dégâts d'acide.

Flot d'acide (acide, focaliseur) ✦ **recharge** ⁘ ⁝⁝
Attaque : distance 10 (une créature) ; +11 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 10 dégâts d'acide, puis la cible subit un malus de -2 à la CA et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule les deux).

Actions déclenchées

Orbe de déni (focaliseur) ✦ **rencontre**
Déclencheur : un ennemi réussit un jet de sauvegarde.
Attaque (interruption immédiate) : distance 10 (une créature) ; +13 contre Volonté
Réussite : la cible rate son jet de sauvegarde.

Surcroît arcanique ✦ **rencontre**
Déclencheur : l'arcanien touche un ennemi avec une attaque de focaliseur.
Effet (action libre) : l'attaque inflige les dégâts maximums à l'ennemi.

Compétences Arcanes +13

For 10 (+4)	**Dex** 11 (+4)	**Sag** 17 (+7)
Con 13 (+5)	**Int** 19 (+8)	**Cha** 10 (+4)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Équipement orbe

Les arcaniens verts au combat

L'arcanien vert est une créature pleine d'amertume qui déteste les êtres vivants pour leurs corps parfaits (à ses yeux du moins). Il rassemble des objets exquis et de belles créatures, puis il les détruit. Pour lui, la beauté masque l'horreur difforme qui est tapie à l'intérieur de toutes les choses vivantes. Il croit même qu'une bonne dose d'acide révèle la vérité qui se cache en chaque créature.

L'arcanien vert méprise les adversaires charismatiques. Il projette de l'acide à distance, visant les créatures les plus belles et les plus inspirantes. Lorsqu'une créature se rapproche de lui, il l'enveloppe de ses membres humides et lui lèche le visage avec ce qui reste de sa langue.

Arcanien bleu

L'arcanien bleu est constamment agité de frissons violents. Ses dents claquent et il serre son bâton contre sa poitrine. Sa peau bleutée est couverte de glace et le gel s'accumule sur ses sourcils et sur l'ourlet de sa robe. Lorsqu'il se déplace, il laisse derrière lui un sillage de givre.

Arcanien bleu	Contrôleur niveau 10
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M	500 px
Pv 105 ; **péril** 52	**Initiative** +5
CA 24, **Vigueur** 22, **Réflexes** 21, **Volonté** 19	**Perception** +6
VD 5	

Actions simples

Bâton de froid (arme, froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 9 dégâts de froid, et l'arcanien pousse la cible de 2 cases. La cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'arcanien.

Trait de glace (focaliseur, froid) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +13 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 9 dégâts de froid, puis l'espace de la cible et toutes les cases qui lui sont adjacentes constituent un terrain difficile jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'arcanien.

Blizzard tourbillonnant (focaliseur, froid) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de zone 2 à 5 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +13 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 9 dégâts de froid.
Échec : demi-dégâts.

Actions déclenchées

Bâton de protection ✦ rencontre
Déclencheur : une attaque touche l'arcanien.
Effet (interruption immédiate) : l'arcanien bénéficie d'un bonus de +4 à toutes les défenses contre l'attaque en question.

Surcroît arcanique ✦ rencontre
Déclencheur : l'arcanien touche un ennemi avec une attaque de focaliseur.
Effet (action libre) : l'attaque inflige les dégâts maximums à l'ennemi.

Compétences Arcanes +14

For 10 (+5)	**Dex** 11 (+5)	**Sag** 13 (+6)
Con 17 (+8)	**Int** 19 (+9)	**Cha** 10 (+5)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Équipement bâton

MATIAS TAPIA

Les arcaniens bleus au combat

La chaleur du monde est insupportable aux arcaniens bleus, y compris celle qui émane des créatures à sang chaud. Ce monstre pense qu'une créature gelée reste pour toujours parfaite, ne vieillissant ni ne changeant plus tant qu'elle demeure figée dans la glace. L'arcanien bleu dirige ses pouvoirs contre les adversaires blessés dans l'intention pervertie de les préserver.

Arcanien rouge

L'arcanien rouge est un incendie en marche et sa peau est illuminée par les flammes au sein desquelles on distingue la silhouette carbonisée d'un humanoïde en robe. Mais si le corps du monstre brûle effectivement, il ne tombe jamais en cendres, car c'est la rage qui pollue son âme qui alimente ces flammes permanentes.

Arcanien rouge	Artilleur niveau 19
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M	2 400 px
Pv 131 ; **péril** 65	**Initiative** +13
CA 31, **Vigueur** 27, **Réflexes** 30, **Volonté** 28	**Perception** +10
VD 6	

Actions simples

Contact brûlant (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre Réflexes
Réussite : 3d10 + 11 dégâts de feu.

Éruption de flammes (feu, focaliseur) ✦ **à volonté**
Attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins (les créatures prises dans l'explosion) ; +22 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 8 dégâts de feu.

Mains brûlantes (feu) ✦ **rencontre**
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +22 contre Réflexes
Réussite : 4d8 + 9 dégâts de feu, et l'arcanien pousse la cible de 3 cases.

Actions mineures

Baguette de précision ✦ rencontre
Effet : l'arcanien bénéficie d'un bonus de +4 à son prochain jet d'attaque avant la fin de son tour de jeu suivant.

Actions déclenchées

Surcroît arcanique ✦ rencontre
Déclencheur : l'arcanien touche un ennemi avec une attaque de focaliseur.
Effet (action libre) : l'attaque inflige les dégâts maximums à l'ennemi.

Compétences Arcanes +20

For 10 (+9)	**Dex** 18 (+13)	**Sag** 13 (+10)
Con 11 (+9)	**Int** 23 (+15)	**Cha** 10 (+9)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Équipement baguette

Les arcaniens rouges au combat

L'arcanien rouge n'a qu'un désir : voir le monde brûler. Il est à son aise dans les ruines d'une ville en flammes se découpant sur un ciel aux ombres orange. L'odeur de la chair calcinée envahit les rues alors qu'il incinère les habitants en fuite dans ses flammes purificatrices. Tandis qu'il expédie leurs âmes en Gisombre, le monstre chantonne doucement.

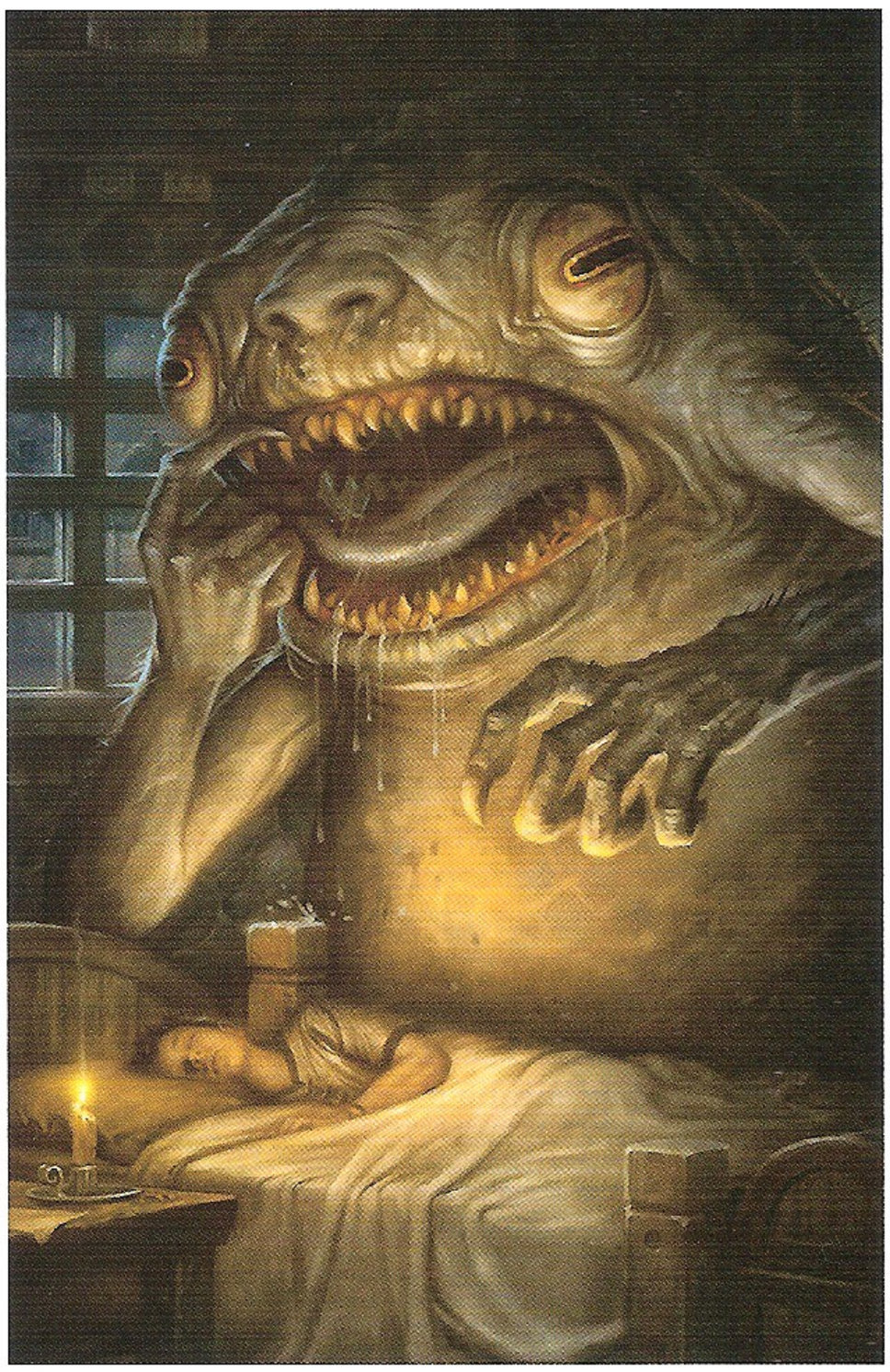
BANDERHOBB

TANDIS QUE LE JOUR SE RETIRE, les ombres s'étendent lentement sur le monde comme des serres avides. C'est à cette heure qu'arrivent les banderhobbs. Dans la noirceur des nuits sans lune, ils marchent sous les étoiles, seuls ou à deux, arrivant du pays de la mort et des ombres. La langue serpentine d'un banderhobb emprisonne sa victime et l'attire vers sa bouche distendue avant de l'avaler tout rond. La créature revient ensuite vers son maître, afin de régurgiter à ses pieds sa proie gardée vivante dans son vaste estomac. Dans quel but ? Le banderhobb ne le dit jamais.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 25 : les parents disent aux enfants que s'ils ne sont pas sages, les banderhobbs vont venir les chercher. Selon les légendes, le torse des banderhobbs est marqué de symboles rituels qui leur permettent de voyager entre les mondes aux endroits où le voile est ténu et les ombres denses. Ils vivent en Gisombre, dans la tour noire où a élu domicile celui qui est leur maître depuis l'aube des temps.

Les gens imaginent que les prisonniers des banderhobbs travaillent comme esclaves en Gisombre jusqu'à ce qu'ils soient finalement transformés en banderhobbs eux-mêmes. Des textes fragmentaires parlent d'immenses fosses où les banderhobbs se retrouvent pour festoyer, mais les profondeurs obscures de ces lieux ne sont sous le regard d'aucun dieu.



RENCONTRES

Même les autres créatures farouches de Gisombre fuient les banderhobbs. Quand ces monstres s'allient tout de même avec d'autres créatures, c'est le plus souvent avec des loups d'ombre et des hurleurs.

GARDIEN BANDERHOBB

Les gardiens banderhobbs rôdent dans les ténèbres, qu'il s'agisse des ombres de la cave ou du puits de noirceur sous le lit. Aucun endroit de ce monde n'est à l'abri des gardiens, car ce sont les lumières les plus vives qui projettent les ombres les plus noires. Personne ne fuit assez vite pour pouvoir échapper à un gardien banderhobb.

Gardien banderhobb	**Soldat niveau 16**
Créature magique ombreuse de taille G	1 400 px
Pv 160 ; **péril** 80	**Initiative** +16
CA 32, **Vigueur** 30, **Réflexes** 28, **Volonté** 28	**Perception** +15
VD 6, nage 6	Vision dans le noir

ACTIONS SIMPLES

Longues griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 3d8 + 11 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gardien.

Langue électrique (électricité) **✦ à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +19 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 7 dégâts d'électricité, et la cible se retrouve à terre.

Longues griffes avides ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une ou deux créatures) ; +21 contre CA
Réussite : 2d8 + 7 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gardien.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Engloutissement ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi de taille G ou inférieure marqué par le gardien effectue une attaque qui ne prend pas le gardien pour cible.
Effet (réaction immédiate) : le gardien se décale de 3 cases dans une case adjacente à l'ennemi en question et effectue l'attaque suivante.
Attaque : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +19 contre Vigueur
Réussite : la cible est retirée du jeu. Tant que dure l'effet, la cible subit 10 dégâts continus. La cible peut entreprendre des actions tout à fait normalement et peut effectuer des attaques de corps à corps ou de proximité contre le gardien. L'effet prend fin si le gardien est réduit à 0 point de vie ou s'il l'annule au prix d'une action libre. Lorsque l'effet prend fin, la cible apparaît dans une case inoccupée de son choix adjacente au gardien.

Aucune échappatoire (téléportation) **✦ rencontre**
Déclencheur : un ennemi marqué par le gardien termine son déplacement.
Effet (réaction immédiate) : le gardien se téléporte de 10 cases dans un espace adjacent à l'ennemi en question.

Compétences Athlétisme +21

For 26 (+16)	**Dex** 23 (+14)	**Sag** 24 (+15)
Con 24 (+15)	**Int** 22 (+14)	**Cha** 11 (+8)

Alignement mauvais **Langues** comprend le gobelin

Les gardiens banderhobbs au combat

Les mortels fuient. Paniqués, épuisés, en sueur et à bout de souffle, ils se précipitent vers un refuge où ils pensent être à l'abri. Mais ils ouvrent la porte de leur cachette et découvrent que les gardiens banderhobbs sont déjà là, prêts à les avaler.

Kidnappeur banderhobb

Une chose sombre qui ressemble à un lézard pénètre dans les conduits de cheminée, passe par les fenêtres ou par des trous dans le chaume des toits, puis elle vient au chevet des dormeurs.

Quelque chose est traîné au sol.

Une ombre se penche et ouvre le grand sac passé sur son épaule.

Quelque chose est traîné dans les bois.

La créature escalade des rochers et traverse des buissons de ronces. Le sac gémit, et la créature resserre sa prise jusqu'à ce qu'il se taise.

Quelqu'un a été kidnappé.

Kidnappeur banderhobb **Franc-tireur (meneur) niveau 17**
Créature magique ombreuse de taille P — 1 600 px

Pv 164 ; **péril** 82 — **Initiative** +18
CA 31, **Vigueur** 28, **Réflexes** 32, **Volonté** 27 — **Perception** +14
VD 6, escalade 3, nage 6 — Vision dans le noir

Actions simples

Griffes fulgurantes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 3d6 + 15 dégâts, et le kidnappeur se décale de 1 case.

Crachat puant ✦ à volonté
Attaque : distance 5 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 2d12 + 4 dégâts.
Effet : le kidnappeur se décale de 1 case.

Coup étreignant ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 4 dégâts, et le kidnappeur étreint la cible.

Clignotement ombreux (téléportation) **✦ recharge** ⚄ ⚅
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 4d8 + 20 dégâts.
Effet : le kidnappeur se téléporte de 5 cases avant ou après l'attaque.

Fureur perturbante ✦ rencontre
Attaque : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +22 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts.
Effet : un allié situé dans un rayon de 5 cases du kidnappeur entreprend immédiatement une action simple au prix d'une action libre.

Actions de mouvement

Kidnapping ✦ à volonté
Condition : le kidnappeur doit étreindre une créature.
Effet : le kidnappeur se déplace à sa VD en tirant la créature étreinte. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité entre le kidnappeur et la créature étreinte.

Compétences Athlétisme +20, Discrétion +21
For 24 (+15) **Dex** 27 (+16) **Sag** 23 (+14)
Con 20 (+13) **Int** 21 (+13) **Cha** 10 (+8)
Alignement mauvais **Langues** comprend le gobelin

Les kidnappeurs banderhobbs au combat

La lanterne d'un homme du guet surprend une sorte de batracien aux petites oreilles anguleuses qui traîne derrière elle un gros sac.

– Qui va là ?

La créature panique et bondit sur le garde pour lui labourer le visage de ses griffes.

La créature fourre alors le garde en sang dans son sac : un autre esclave pour le maître. Et la voilà qui repart, traînant son chargement derrière elle.

Ravisseur banderhobb

Ils trouvent les lieux où les ombres sont les plus noires et se glissent en silence dans le monde pour voler et se nourrir. Les ravisseurs banderhobbs rôdent à la frontière qui sépare ce monde du royaume des ombres, observant le monde et guettant l'occasion de passer à l'action.

Ravisseur banderhobb **Brute niveau 18**
Créature magique ombreuse de taille G — 2 000 px

Pv 211 ; **péril** 105 — **Initiative** +17
CA 30, **Vigueur** 29, **Réflexes** 32, **Volonté** 30 — **Perception** +16
VD 6, nage 6 — Vision dans le noir

Actions simples

Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +23 contre CA
Réussite : 3d12 + 13 dégâts.

Langue de caméléon ✦ à volonté
Attaque : distance 5 (une créature) ; +21 contre Réflexes
Réussite : 2d12 + 3 dégâts, puis le ravisseur tire la cible de 4 cases dans un espace qui lui est adjacent et l'étreint.

Gobage ✦ à volonté
Condition : le ravisseur doit être en péril.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +23 contre CA
Réussite : 4d12 + 7 dégâts, et le ravisseur étreint la cible. Si la cible est en péril, le ravisseur recharge *engloutissement* et l'utilise contre la cible.

Engloutissement ✦ recharge ⚄ ⚅
Attaque : corps à corps 1 (une créature en péril étreinte par le ravisseur) ; +21 contre Vigueur
Réussite : la cible est retirée du jeu. Tant que dure l'effet, la cible subit 10 dégâts continus. La cible peut entreprendre des actions tout à fait normalement et peut effectuer des attaques de corps à corps ou de proximité contre le ravisseur. L'effet prend fin si le ravisseur est réduit à 0 point de vie ou s'il l'annule au prix d'une action libre. Lorsque l'effet prend fin, la cible apparaît dans une case inoccupée de son choix adjacente au ravisseur.

Actions déclenchées

Fuite dans les ombres (téléportation) **✦ rencontre**
Déclencheur : le ravisseur est en péril pour la première fois.
Effet (aucune) : le ravisseur est retiré du jeu jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Il réapparaît alors dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 10 cases de sa position précédente.

Compétences Athlétisme +20, Discrétion +22
For 22 (+15) **Dex** 27 (+17) **Sag** 25 (+16)
Con 21 (+14) **Int** 22 (+15) **Cha** 12 (+10)
Alignement mauvais **Langues** comprend le gobelin

Les ravisseurs banderhobbs au combat

En une fraction de seconde, une longue langue musculeuse enserre un corps et le tire. La tête du monstre donne un coup sec en l'arrière et ses mâchoires s'ouvrent démesurément. La victime est engloutie dans le gosier de la créature, où elle disparaît la seconde d'après.

BÉHÉMOTH

Les béhémoths font partie des premières créatures apparues dans le monde. La terre tremble sous leurs lourdes pattes et leurs silhouettes aux ailes squameuses passent dans le ciel en masquant l'éclat du soleil.

À la tête d'une armée en marche, une bête monstrueuse domine les rangs et ses pattes sont aussi larges que des troncs d'arbre. Ouvrant une gueule hérissée de centaines de dents effilées, le béhémoth pousse un rugissement assourdissant et charge. Les fouets et les lances de ses dresseurs le poussent à avancer. Ses énormes pieds laissent des traces sanglantes dans un sillage de corps brisés.

Connaissance

Nature DD 18 : les béhémoths sont des créatures énormes, stupides et colériques, des caractéristiques que les dresseurs recherchent pour leurs bêtes de guerre. Partout dans le monde, des chefs sont prêts à payer le prix fort pour un jeune béhémoth à dresser. Capturer un tel monstre est cependant une entreprise risquée, d'autant qu'il peut être difficile de survivre au voyage menant aux jungles et montagnes où vivent ces bêtes. Les béhémoths combattent farouchement lorsqu'ils protègent leur nid et leur couvée.

Une bride passée au cou d'un béhémoth ne veut pas dire qu'il est dressé pour de bon. Si on lui laisse ne fût-ce qu'un instant de liberté, il s'en prendra aux guerriers des deux camps avant de disparaître dans la nature.

Rencontres

Troglodytes et hobgobelins se servent de béhémoths comme machines de guerre et bêtes de somme. Les rangs des chasseurs de béhémoths ne cessent de croître avec la hausse des prix de ces créatures. Partout dans le monde, des tribus réclament les leurs et ces créatures jadis rares participent désormais à des conflits fort éloignés de leurs terres natales.

Béhémoth couronné

Même dressé, le béhémoth couronné ronge son frein. Ses dresseurs disparaissent fréquemment et les seuls indices de leur sort sont les morceaux de chair accrochés aux petites cornes en os qui surmontent telle une couronne le crâne épais du monstre. Pour les guerriers dotés d'expérience et de courage, les béhémoths couronnés sont des montures parfaites à la fois rapides et puissantes.

Béhémoth couronné	**Soldat niveau 6**
Bête naturelle (monture, reptile) de taille G	250 px
Pv 71 ; **péril** 35	**Initiative** +7
CA 22, **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 17	**Perception** +4
VD 7	
Actions simples	
Coup de tête ✦ à volonté	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA	
Réussite : 2d8 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du béhémoth. Quand il charge, le béhémoth pousse également la cible de 1 case.	
Spécial : chaque fois que le béhémoth couronné touche une créature avec une attaque d'opportunité, cette créature se retrouve à terre.	
Actions déclenchées	
Choc menaçant ✦ à volonté	
Déclencheur : un ennemi marqué par le béhémoth se décale.	
Effet (interruption immédiate) : le béhémoth utilise *coup de tête* contre l'ennemi en question.	
Mépris du blessé (monture) **✦ à volonté**	
Déclencheur : le béhémoth est monté par un cavalier allié de niveau 6 ou plus qui touche avec une attaque de charge.	
Effet (action libre) : le béhémoth couronné pousse la cible de la charge de 1 case.	
For 19 (+7) **Dex** 14 (+5) **Sag** 12 (+4)	
Con 15 (+5) **Int** 2 (-1) **Cha** 6 (+1)	
Alignement non aligné **Langues** –	

VINCENT DUTRAIT

Les béhémoths couronnés au combat

Le bruit des os qui se brisent et les hurlements d'agonie accompagnent la progression du béhémoth couronné. Il galope au combat, les entrailles de ses ennemis pendouillant à ses cornes telles des guirlandes, et utilise *coup de tête* contre le premier adversaire qu'il croise. De nombreuses armées ont cédé face à la charge d'un béhémoth couronné. Quand son cavalier est tué, le monstre est généralement pris de folie et charge aveuglément sur le champ de bataille.

Béhémoth aile-de-cuir

Les béhémoths aile-de-cuir nichent dans les hauteurs de sommets rocailleux et de falaises. Des voleurs dérobent leurs œufs ou leurs petits pour les vendre à des armées et à des mercenaires en quête d'atouts aériens. Mais les aile-de-cuir sont des créatures rétives et des voleurs imprudents ont perdu plus que leur outil de travail en étant pris la main dans le sac par des parents revenant au nid.

Béhémoth aile-de-cuir — **Franc-tireur niveau 7**
Bête naturelle (monture, reptile) de taille G — 300 px

Pv 79 ; **péril** 39 — **Initiative** +9
CA 21, **Vigueur** 19, **Réflexes** 21, **Volonté** 19 — **Perception** +3
VD 2 (maladroit), vol 8 (stationnaire)

Traits

Rase-mottes (monture)
Quand le béhémoth utilise *attaque en vol* alors qu'il est monté par un cavalier allié de niveau 7 ou plus, son cavalier peut effectuer une attaque de base de corps à corps à la place de la *morsure* de l'aile-de-cuir.

Traînage
Quand le béhémoth se déplace, il tire avec lui toute créature qu'il étreint. Par ailleurs, la créature reste étreinte et le béhémoth ne provoque pas d'attaque d'opportunité de sa part.

Actions simples

Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 2d8 + 8 dégâts.

Attaque en vol ✦ à volonté
Effet : l'aile-de-cuir vole à sa VD et utilise *morsure* à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible en s'en éloignant.

Serres de capture ✦ recharge ⚄ ⚅
Condition : l'aile-de-cuir doit être en train de voler.
Effet : le béhémoth utilise *attaque en vol*, et si l'attaque touche, il étreint la cible de l'attaque.

For 14 (+5)	**Dex** 19 (+7)	**Sag** 11 (+3)
Con 15 (+5)	**Int** 2 (-1)	**Cha** 6 (+1)

Alignement non aligné — **Langues** –

Les béhémoths aile-de-cuir au combat

Le béhémoth aile-de-cuir tourne autour du champ de bataille et plonge pour attaquer la formation ennemie sur ses flancs. Les crocs du monstre déchirent le cuir comme la chair et il utilise ses griffes pour se saisir d'un ennemi et l'emporter dans les airs avant de le lâcher au pied de ses maîtres. L'aile-de-cuir vole avec agilité, mais est lent et maladroit au sol. Si le béhémoth s'écrase ou est contraint d'atterrir, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour reprendre les airs, même s'il lui faut pour cela abandonner son cavalier.

Béhémoth cornu

Les chefs barbares et les chefs de guerre hobgobelins rêvent tous d'avoir leur propre béhémoth cornu. Des dizaines de traqueurs et de guerriers meurent en poursuivant de tels monstres, dont on dit qu'ils sont les plus féroces des béhémoths quand ils sont convenablement dressés. Les chefs rusés chargent des voleurs de récupérer des œufs dans leurs énormes nids afin de pouvoir élever leur béhémoth dès l'éclosion.

Béhémoth cornu — **Brute d'élite niveau 9**
Bête naturelle (monture, reptile) de taille TG — 800 px

Pv 234 ; **péril** 117 — **Initiative** +6
CA 21, **Vigueur** 23, **Réflexes** 19, **Volonté** 21 — **Perception** +7
VD 6
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

Maître des bêtes (monture)
Quand le béhémoth est monté par un cavalier allié de niveau 9 ou plus, ce cavalier bénéficie d'un bonus de +1 à la CA et en Réflexes.

Actions simples

Corne ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +14 contre CA
Réussite : 3d10 + 5 dégâts.

Double attaque ✦ à volonté
Effet : le béhémoth cornu utilise *corne* deux fois.

Piétinement ✦ rencontre
Effet : le béhémoth cornu se décale du double de sa VD et peut traverser l'espace d'ennemis durant ce déplacement. Il effectue une attaque de *corne* contre chaque ennemi dont il pénètre l'espace pour la première fois au cours de ce déplacement.

For 20 (+9)	**Dex** 14 (+6)	**Sag** 16 (+7)
Con 17 (+7)	**Int** 4 (+1)	**Cha** 9 (+3)

Alignement non aligné — **Langues** –

Les béhémoths cornus au combat

La nature du cavalier du béhémoth cornu détermine la tactique de la bête. Certains de ces monstres sont considérés comme des trophées et ne sont rien de plus qu'un trône glorieux pour leur maître. D'autres servent de forteresses mobiles, restant en arrière et transportant quelque personnage important. Lorsqu'ils sont utilisés au cœur de la bataille, les dresseurs les harnachent afin qu'ils portent une bonne dizaine de guerriers.

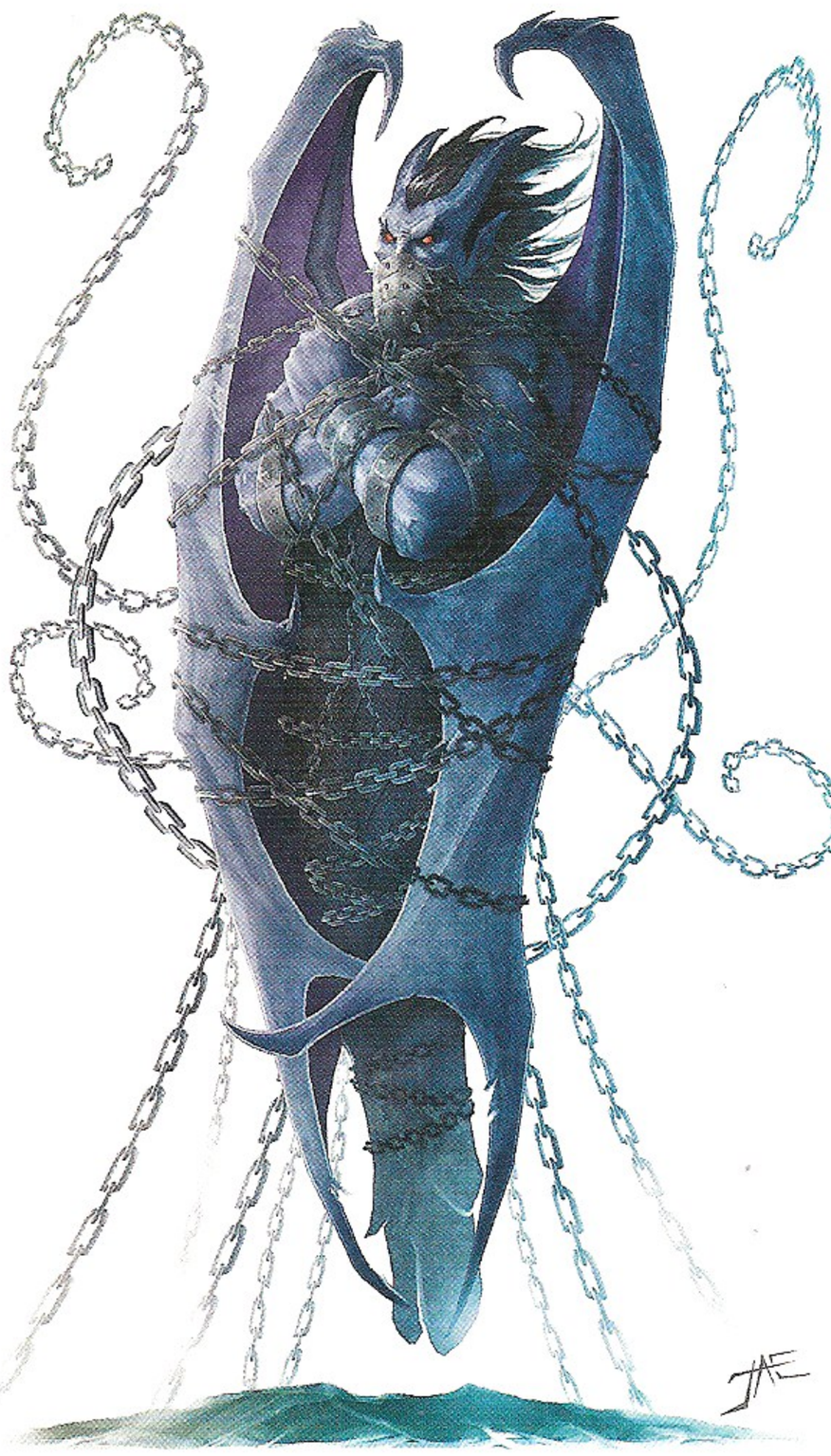
CAMBION

Les mortels qui pactisent avec des diables sont souvent abusés et utilisés pour engendrer des cambions. Si leurs parents mortels les voient parfois comme des abominations, leurs parents infernaux adorent leurs petits cambions. Ces rejetons immortels font de leur vie un hommage permanent à Asmodée, répliquent au mal par le mal, exploitent les faiblesses d'autrui et recherchent le pouvoir.

Connaissance

Arcanes DD 21 : les Neuf Enfers connaissent une certaine forme d'organisation sociale. Les puissants dominent et les faibles sont de la chair à canon. Adorateurs et diables inférieurs servent leurs maîtres, même quand on en vient à la procréation. Un cambion est le fruit de l'union d'un mortel et d'un diable. Ces créatures grandissent rapidement et les diables puissants les utilisent comme des pions dans l'exécution de leurs projets.

Fierna et son père Bélial sont souvent accompagnés de serviteurs cambions. D'autres cambions se vouent à Levistus et le servent comme gardiens ou tortionnaires. Mais la majorité des cambions sont au service d'Asmodée et poursuivent leurs propres desseins tout en semant la misère et la destruction.



Rencontres

Les cambions s'associent à de nombreuses créatures. Ils peuvent ainsi s'allier à n'importe quelle créature maléfique du monde ou des Neuf Enfers, y compris à des groupes d'humanoïdes et à des diables inférieurs. Les plus orgueilleux s'entourent de gardes et de conseillers. Souvent, le conseiller oni ou rakshasa qui se tient derrière le chef cambion est celui qui tient véritablement les rênes.

Cambion courroucé

Le cambion courroucé complote pour s'emparer du pouvoir dans le monde. Il revêt une apparence héritée de son ascendance humaine et orchestre des soulèvements dans de grandes villes pour sa gloire personnelle ou pour celle de son suzerain diabolique.

Cambion courroucé — **Franc-tireur niveau 9**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 400 px

Pv 100 ; **péril** 50 — **Initiative** +11
CA 23, **Vigueur** 21, **Réflexes** 24, **Volonté** 18 — **Perception** +6
VD 6, vol 8 (maladroit) — Vision dans le noir
Résistances feu 10

Traits

Colère brûlante (feu) ✦ **aura** 1
Quand le cambion courroucé est en péril, tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts de feu.

Actions simples

Lame de douleur (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +14 contre CA
Réussite : 2d8 + 8 dégâts, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du cambion courroucé.

Chemin de douleur (arme) ✦ **à volonté**
Effet : le cambion courroucé se décale de 4 cases et utilise *lame de douleur* à n'importe quel moment de ce déplacement.

Trait de feu (feu, focaliseur) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +12 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 5 dégâts de feu.

Décollage ardent (feu, focaliseur) ✦ **rencontre**
Condition : le cambion courroucé doit être en péril.
Attaque : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +12 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 5 dégâts de feu, et le cambion courroucé vole de 8 cases sans provoquer d'attaques d'opportunité.

Actions mineures

Déguisement malveillant (illusion) ✦ **à volonté**
Condition : le cambion courroucé ne doit pas être en péril.
Effet : le courroucé prend l'apparence d'un humanoïde précis de taille M.

Compétences Acrobaties +14, Bluff +14, Intimidation +14

For 17 (+7)	**Dex** 21 (+9)	**Sag** 14 (+6)
Con 20 (+9)	**Int** 15 (+6)	**Cha** 20 (+9)

Alignement mauvais — **Langues** universel
Équipement armure de cuir, épée courte, baguette

Les cambions courroucés au combat

Le cambion courroucé s'éloigne avec agilité de ses adversaires tout en les attaquant. Une rage à peine contenue anime durant le combat ce demi-diable qui ressent le plus petit affront comme une sérieuse offense. Il attaque sans craindre la riposte. Un tel cambion prend généralement l'apparence d'un individu de la même race que son parent mortel, mais il reprend sa forme diabolique lorsqu'il est grièvement blessé ou

JASON A. ENGLE

que ses ennemis l'acculent. Lorsqu'il est en péril, il s'entoure d'un halo de flammes et devient encore plus agressif.

Cambion enchaîné

Enveloppé de chaînes et portant un horrible masque de fer, ce cambion dégage un sentiment de douleur, de rage et de frustration. Son corps est complètement immobilisé par les chaînes, qui le tiennent droit et s'étendent comme pour former des pattes araignée qui lui permettent de se déplacer. Les chaînes agissent comme un conduit qui véhicule la psyché torturée du cambion et le contact de leur métal projette l'âme de la victime dans les ténèbres glacées de Stygia, où elle connaît un bref moment de souffrance avant de réintégrer son corps.

Cambion enchaîné — **Contrôleur niveau 10**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 500 px

Pv 110 ; **péril** 55 — **Initiative** +8
CA 24, **Vigueur** 22, **Réflexes** 20, **Volonté** 24 — **Perception** +9
VD 6 — Vision dans le noir
Résistances feu 10

Traits

☼ **Aura d'entrave** ✦ **aura** 3
Les cases situées dans l'aura constituent un terrain difficile pour les ennemis.

Enfant des fers
Quand il est immobilisé ou maîtrisé, le cambion enchaîné bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, aux tentatives visant à se dégager d'une étreinte et aux jets de sauvegarde contre les effets qui immobilisent ou maîtrisent.

Actions simples

⨺ **Coup de chaîne** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 3d6 + 8 dégâts, et une cible hébétée est immobilisée (sauvegarde annule).

⨽ **Chaînes exécrables** (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 5 (une créature) ; +13 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 6 dégâts psychiques, et si la cible termine son tour de jeu suivant plus près du cambion enchaîné, elle est hébétée (sauvegarde annule).

✧ **Cri déchaîné** (psychique) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : décharge de proximité 3 (les créatures prises dans la décharge) ; +13 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 6 dégâts psychiques, et le cambion enchaîné pousse la cible de 2 cases. La cible est également hébétée (sauvegarde annule).

Actions mineures

Entraves psychiques (psychique) ✦ **se recharge** quand le cambion est en péril pour la première fois
Effet : deux ennemis adjacents l'un à l'autre pris dans une explosion de proximité 5 sont enchaînés psychiquement (sauvegarde annule ; chaque ennemi effectue un jet de sauvegarde séparé contre cet effet). Tant qu'il est enchaîné psychiquement, un ennemi subit 10 dégâts psychiques au début et à la fin de son tour de jeu s'il n'est pas adjacent à l'autre créature qui a été affectée par ce pouvoir.
Effet secondaire : l'effet persiste, mais les dégâts sont réduits à 5 (sauvegarde annule).

For 17 (+8)	**Dex** 16 (+8)	**Sag** 19 (+9)
Con 22 (+11)	**Int** 18 (+9)	**Cha** 18 (+9)

Alignement mauvais — **Langues** universel

Les cambions enchaînés au combat

La haine est l'émotion dominante chez un cambion enchaîné. Il exècre la vie, ses geôliers et ses ennemis qui évoluent librement. Un tel cambion hurle son désespoir dans l'esprit des ennemis qui l'entourent. Lorsqu'il est en péril, il hurle tellement fort que son masque de fer se détache de son visage.

Rejeton infernal cambion

Lorsque le sang d'un mortel se mêle à celui d'un diable, cela peut donner naissance à un conquérant impitoyable. Le rejeton infernal cambion est animé par la cupidité et l'ambition. Il convoite le trône d'Asmodée dans les Neuf Enfers et complote pour le supplanter.

Rejeton infernal cambion — **Soldat d'élite niveau 12**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 1 400 px

Pv 250 ; **péril** 125 — **Initiative** +14
CA 28, **Vigueur** 24, **Réflexes** 21, **Volonté** 25 — **Perception** +10
VD 6, vol 8 (maladroit) — Vision dans le noir
Résistances feu 10
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Actions simples

⨺ **Épée longue enflammée** (arme, feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 2d8 + 11 dégâts de feu.
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du rejeton.

⨽ **Tranchant diabolique** ✦ **à volonté**
Condition : le rejeton doit être en péril.
Effet : le rejeton infernal utilise *épée longue enflammée* deux fois.

Actions mineures

⚚ **Ordre épouvantable** (charme) ✦ **à volonté** (1/round)
Condition : le rejeton ne doit pas être en péril.
Attaque : distance 5 (un ennemi marqué par le rejeton) ; +15 contre Volonté
Réussite : la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du rejeton.

Serment des Neuf ✦ **à volonté** (1/round)
Effet : une créature située dans un rayon de 3 cases du rejeton est marquée et subit une vulnérabilité au feu 10 jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du rejeton.

Actions déclenchées

⨽ **Foulée princière** ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi marqué par le rejeton et situé dans un rayon de 5 cases effectue une attaque qui ne prend pas le rejeton pour cible.
Effet (réaction immédiate) : le rejeton se téléporte dans une case adjacente à l'ennemi en question et utilise *épée longue enflammée* contre celui-ci.

Compétences Diplomatie +17, Histoire +15, Intimidation +17

For 19 (+10)	**Dex** 22 (+12)	**Sag** 18 (+10)
Con 21 (+11)	**Int** 19 (+10)	**Cha** 23 (+12)

Alignement mauvais — **Langues** universel
Équipement cotte de mailles, épée longue

Les rejetons infernaux cambions au combat

L'épée d'un rejeton infernal trace des cercles incandescents. Il commence le combat de manière impérieuse, tailladant ses adversaires et leur ordonnant de s'empaler sur leurs propres épées en les menaçant des pires tortures et humiliations. Le diable traverse le champ de bataille à grands pas, sûr de son autorité sur ses alliés et certain qu'il ne peut pas perdre le combat.

Lorsqu'il est en péril, le rejeton infernal ôte son masque de confiance et cède à la colère, redoublant alors de coups.

CATOBLÉPAS

La tête proche du sol, le catoblépas parcourt le pays, ne laissant que la mort dans son sillage. C'est une créature plutôt rare faite d'ombre et de mort dont le regard est capable de faire dépérir ceux qu'il a blessés. Les catoblépas errent entre les mondes et apparaissent à l'improviste. Le lien qu'ils entretiennent avec la mort est si puissant qu'ils accompagnent parfois Reine Corneille et sa cour.

Connaissance

Religion DD 23 : les audacieux qui chassent le catoblépas résisteront peut-être à son appel, mais face à son regard meurtrier et à son souffle toxique, beaucoup choisissent la fuite plutôt que l'affrontement.

Une traque rituelle au catoblépas peut valoir aux chasseurs la bénédiction de Reine Corneille. Des chevaliers pourchassent cette créature pour l'honneur et la gloire, ce qui leur vaut l'estime de leurs pairs quand ils en ramènent la tête. De même, un chevalier qui arbore le symbole du catoblépas sur son surcot inspire le respect au champ de bataille.

Quand les créatures de Féerie se lancent dans une grande partie de chasse, c'est souvent sur les traces d'un catoblépas. La capacité du monstre à voyager entre les mondes fait de sa traque un beau défi.

Un catoblépas ne peut pas être réellement tué, pas plus qu'il n'est possible d'ignorer les présages de mauvais augure qu'il représente. S'il est abattu, le monstre se reforme en Gisombre puis reprend son errance entre les plans.

Les aventuriers peuvent traquer un catoblépas en suivant la piste sanglante qu'il laisse derrière lui. S'ils œuvrent à l'apaisement des lieux endeuillés que la bête a traversés, ils pourront croiser son regard sans craindre la mort. Pour récompenser ces champions, Reine Corneille pourra rendre la vie à un défunt ou permettre à quelqu'un de prédire sa mort et donc de l'éviter.

Rencontres

Chaque catoblépas est un héraut de Reine Corneille, mais ces créatures ne sont pas seulement ses messagers. Dans les jours qui précèdent l'apparition d'une telle bête, les spectres des rois légendaires arpentent leurs palais, les fantômes de femmes mortes en couche murmurent des avertissements à leurs enfants, et dans les lieux sur lesquels de grandes tragédies vont s'abattre, les spectres d'anciens tyrans se relèvent pour voir enfin s'accomplir les noirs desseins qu'ils ruminaient de leur vivant.

Messager catoblépas

Le messager catoblépas apparaît soudain dans la salle du trône, sur la place d'une ville, dans une salle de

WAYNE ENGLAND

banquet ou en tout lieu où prédomine l'orgueil. Sa venue annonce une mort imminente, la famine, une épidémie ou la guerre, si bien qu'un vent de panique souffle rapidement parmi les prophètes et les devins.

Le messager va là où les graines de la tragédie sont semées. Il se nourrit du désespoir, de l'orgueil et de l'angoisse, ne cessant de grossir au cours de son périple. Ce régime d'émotions délétères fait que son corps dégage des vapeurs nocives et que les autres créatures suffoquent en sa présence.

Messager catoblépas — **Contrôleur d'élite niveau 10**
Bête ombreuse de taille G — 1 000 px

Pv 220 ; **péril** 110 — **Initiative** +7
CA 24, **Vigueur** 22, **Réflexes** 20, **Volonté** 22 — **Perception** +15
VD 6 — Vision aveugle 5
Résistances nécrotique 5
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Présence de Reine Corneille ✦ aura** 5
Toute créature prise dans l'aura qui rate un jet de sauvegarde contre la mort subit des dégâts égaux à la moitié de sa valeur de péril.

Actions simples

⊕ **Cornes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 2d8 + 9 dégâts.

Souffle empoisonné (poison) **✦ recharge** ⁘ ⁝⁝
Attaque : décharge de proximité 5 (les créatures prises dans la décharge) ; +13 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 6 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Dernier regard (charme, nécrotique) **✦ à volonté**
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases du messager s'éloigne volontairement de lui.
Attaque (action d'opportunité) : explosion de proximité 10 (l'ennemi en question pris dans l'explosion) ; +13 contre Volonté
Réussite : 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est immobilisée et subit une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule les deux).
Effet secondaire : 10 dégâts nécrotiques.

For 18 (+9)	**Dex** 15 (+7)	**Sag** 21 (+10)
Con 22 (+11)	**Int** 3 (+1)	**Cha** 11 (+5)

Alignement non aligné — **Langues** –

Les messagers catoblépas au combat

Le messager catoblépas pue la mort et tente de mettre fin à la vie de tout ce qu'il croise. D'un seul regard, il terrasse tous ceux qui tentent de le fuir. Avec ses cornes, il éventre ceux qui lui font face. Le messager ne ressent aucune peur au combat. Il sait que la mort fait partie du cycle de la vie et il se concentre sur les coups à porter à ses adversaires affaiblis ou effrayés.

Tragédien catoblépas

Au bout du monde, une rivière d'âmes se déverse en Gisombre en traversant une jungle empoisonnée par la corruption des âmes perverties. Sur la berge de la rivière, un tragédien catoblépas broute à la pleine lune, grossissant énormément avant de franchir le voile et de regagner le royaume de Reine Corneille. Sa tête penchée ressemble à une hideuse parodie de masque de tragédien humanoïde dont l'aspect exprime toutes les horreurs dont le catoblépas a été le témoin.

Tragédien catoblépas — **Contrôleur d'élite niveau 18**
Bête ombreuse de taille TG — 4 000 px

Pv 360 ; **péril** 180 — **Initiative** +15
CA 32, **Vigueur** 30, **Réflexes** 28, **Volonté** 30 — **Perception** +15
VD 6 — Vision aveugle 5
Résistances nécrotique 10
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

☼ **Présence de Reine Corneille ✦ aura** 5
Toute créature prise dans l'aura qui rate un jet de sauvegarde contre la mort subit des dégâts égaux à la moitié de sa valeur de péril.

Actions simples

⊕ **Cornes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +23 contre CA
Réussite : 3d8 + 13 dégâts.

Souffle empoisonné (poison) **✦ recharge** ⁘ ⁝⁝
Attaque : décharge de proximité 5 (les créatures prises dans la décharge) ; +21 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 9 dégâts de poison, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Regard flétrissant ✦ se recharge quand aucun ennemi n'est affecté par ce pouvoir
Attaque : explosion de proximité 10 (une créature en péril prise dans l'explosion) ; +21 contre Volonté
Réussite : 1d8 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est affaiblie et aveuglée (sauvegarde annule les deux).
Deuxième jet de sauvegarde raté : les points de vie de la cible tombent à -1.

Actions mineures

Appel irrésistible (charme) **✦ à volonté**
Effet : choisissez un ennemi situé dans un rayon de 20 cases. Le tragédien tire cet ennemi de 3 cases.

Actions déclenchées

Dernier regard (charme, nécrotique) **✦ à volonté**
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases du tragédien s'éloigne volontairement de lui.
Attaque (action d'opportunité) : explosion de proximité 10 (l'ennemi en question pris dans l'explosion) ; +21 contre Volonté
Réussite : 10 dégâts nécrotiques, puis la cible est immobilisée et subit une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule les deux).
Effet secondaire : 20 dégâts nécrotiques.

For 24 (+16)	**Dex** 22 (+15)	**Sag** 23 (+15)
Con 28 (+18)	**Int** 3 (+5)	**Cha** 25 (+16)

Alignement non aligné — **Langues** –

Les tragédiens catoblépas au combat

Le bourdonnement sourd du tragédien catoblépas agit comme le chant des sirènes et sonne le glas des vivants. Les victimes d'un tragédien s'avancent et posent leur tête contre son flanc broussailleux. Celles qui inhalent son souffle toxique ou croisent son regard semblent flétrir sur place.

CAVERNICOLÉEN

PERCHÉ SUR UNE CORNICHE OBSCURE dans les hauteurs d'une grotte calcaire, le cavernicoléen guette et attend. Nombreux sont les explorateurs à être restés paralysés quand, relevant la tête, ils ont croisé le regard d'un gros insecte aux pinces levées. Une longue trompe émerge de son corps et lui permet de projeter une ligne avec laquelle il étrangle ses victimes, ou encore un flot de filaments dans lesquels il emprisonne ses proies pour les ramener à ses petits.

CONNAISSANCE

Nature DD 15 : les cavernicoléens sont guidés par l'instinct. Ils se propagent dans les réseaux de grottes et forment des semblants de communautés. Quand un mâle et une femelle s'accouplent, ils partent s'installer sur une corniche inoccupée. Les cavernicoléens installent leur nid bien au-dessus du sol et généralement dans un endroit surplombant des voies de passage.

Leurs petits éclosent après plusieurs semaines d'incubation. Durant cette période, la fileuse ne quitte pas le nid, sauf si elle est provoquée. Le harponneur quant à lui va en quête de nourriture qu'il ramène au nid. Les cavernicoléens sont des créatures brutales et quand un petit de la couvée est faible, ses frères n'hésitent pas à le dévorer.

RENCONTRES

Même si les cavernicoléens sont des prédateurs dangereux, certaines créatures d'Outreterre ont pris l'habitude de les utiliser comme animaux de compagnie et de garde. Un cavernicoléen est animé par l'instinct et la faim. Une bande d'orques qui jette de la viande fraîche à l'un d'eux évitera donc la confrontation.

Les tribus humanoïdes utilisent ce genre d'appât pour attirer des cavernicoléens dans des lieux précis et en faire les gardiens naturels de l'endroit. Ils forment alors un périmètre défensif qui repousse les monstres errants et les aventuriers indélicats.

REJETON CAVERNICOLÉEN

Dès lors qu'une fileuse trouve une corniche abritée d'où elle peut chasser, elle pond ses œufs. Le harponneur chasse alors pour nourrir la fileuse jusqu'à ce que les œufs éclosent. Une fois les petits nés, la fileuse ramène elle aussi de la nourriture au nid. Un aventurier qui arrive sur la corniche d'un cavernicoléen devra faire face à une meute de rejetons affamés.

Rejeton cavernicoléen — **Brute sbire niveau 2**
Bête naturelle de taille P — 31 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. — **Initiative** +2
CA 15, **Vigueur** 13, **Réflexes** 14, **Volonté** 12 — **Perception** +0
VD 5, escalade 4 (pattes d'araignée) — Vision dans le noir

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Pinces ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +5 contre CA
Réussite : 6 dégâts, ou 9 dégâts si la cible est immobilisée, maîtrisée ou sans défense.

For 11 (+1)	**Dex** 13 (+2)	**Sag** 8 (+0)
Con 11 (+1)	**Int** 2 (-3)	**Cha** 5 (-2)

Alignement non aligné — **Langues** –

LES REJETONS CAVERNICOLÉENS AU COMBAT

Le rejeton cavernicoléen rôde près du nid, attendant qu'un adulte ramène un cadavre pour nourrir la couvée. Agressif et très à cheval sur la notion de territoire, il n'hésite pas à attaquer les intrus qui menacent le nid. S'il n'est pas assez fort pour attraper des proies avec son filament, il est adroit avec sa paire de pinces.

FILEUSE CAVERNICOLÉENNE

Dans le plus grand silence, la fileuse déploie son long filament poisseux vers le sol jusqu'à ce que son extrémité ne soit plus qu'à un cheveu de la tête de sa proie. Puis dans un claquement sec, le filament s'enroule autour du cou de la victime et serre. La fileuse ramène sa proie à elle pour la confier aux mâchoires de sa progéniture affamée.

Fileuse cavernicoléenne — **Chasseur niveau 3**
Bête naturelle de taille M — 150 px

Pv 37 ; **péril** 18 — **Initiative** +7
CA 18, **Vigueur** 16, **Réflexes** 15, **Volonté** 14 — **Perception** +7
VD 6, escalade 5 (pattes d'araignée) — Vision dans le noir

TRAITS

Sniper
Quand la fileuse est cachée et rate une attaque à distance, elle reste cachée.

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Pinces ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA
Réussite : 1d10 + 6 dégâts.

Filament étrangleur ✦ à volonté
Attaque : distance 5 (une créature) ; +7 contre Réflexes
Réussite : 1d6 + 4 dégâts, et la fileuse tire la cible de 3 cases. La cible est maîtrisée (sauvegarde annule). L'effet est également annulé si la cible se téléporte, ou encore si la cible ou une autre créature touche le filament dans la case de la cible. Le filament a les défenses de la fileuse. Une attaque contre le filament n'inflige ni dégâts ni effets à la fileuse. La fileuse ne peut maîtriser qu'une seule créature à la fois avec cette attaque. La fileuse tire la cible verticalement, et la cible peut annuler cet effet suspendue dans les airs.
Maintien (simple) : la cible subit 1d6 + 4 dégâts, et la fileuse la tire de 3 cases.

Compétences Discrétion +8

For 16 (+4)	**Dex** 15 (+3)	**Sag** 12 (+2)
Con 13 (+2)	**Int** 2 (-3)	**Cha** 5 (-2)

Alignement non aligné — **Langues** –

Les fileuses cavernicoléennes au combat

La fileuse préfère attaquer depuis une hauteur et attirer sa proie dans les airs. Elle laisse la créature pendouiller pendant qu'elle l'étouffe. Une fois sa proie morte, elle la ramène à elle pour l'offrir à ses petits puis elle reprend sa veille car elle doit manger elle aussi. Si la fileuse pense que ses petits sont en danger, elle pousse des cris aigus pour rappeler son compagnon au nid.

Harponneur cavernicoléen

Tandis que la fileuse prépare le nid et pond ses œufs, le harponneur part en quête de nourriture. À la différence de sa compagne, il projette sur sa proie un faisceau de filaments enchevêtrés, qui se contractent et s'enfoncent dans les chairs de la cible. Une fois qu'il a tué sa victime, le harponneur la ramène jusqu'au nid.

Harponneur cavernicoléen	**Artilleur niveau 3**
Bête naturelle de taille M	150 px
Pv 37 ; **péril** 18	**Initiative** +4
CA 15, **Vigueur** 14, **Réflexes** 15, **Volonté** 13	**Perception** +2
VD 6, escalade 5 (pattes d'araignée)	Vision dans le noir
Traits	
Cache-cache	
Le harponneur bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les attaques à distance et de zone.	
Sniper	
Quand le harponneur est caché et rate une attaque à distance, il reste caché.	
Actions simples	
⊕ **Pinces ✦ à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA	
Réussite : 1d10 + 3 dégâts.	
⊗ **Filament harponneur ✦ à volonté**	
Attaque : distance 10 (une créature) ; +8 contre Réflexes	
Réussite : 1d10 + 4 dégâts.	
Cocon de filaments ✦ recharge ⚄ ⚅	
Attaque : distance 10 (une créature) ; +8 contre Réflexes	
Réussite : la cible est immobilisée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).	
Compétences Discrétion +9	
For 15 (+3) **Dex** 17 (+4) **Sag** 12 (+2)	
Con 13 (+2) **Int** 2 (-3) **Cha** 5 (-2)	
Alignement non aligné **Langues** –	

Les harponneurs cavernicoléens au combat

L'appendice du harponneur est musculeux et permet à l'insecte de projeter des paquets de filaments sur ses proies. Les filaments se déploient et enveloppent la victime avant de durcir pour l'écraser. Le monstre projette des filaments pointus sur un ennemi piégé afin de l'achever. Enfin, l'insecte concentre ses attaques sur une créature immobilisée dans l'espoir de la tuer afin de pouvoir ramener son corps jusqu'à son nid.

Ferreur cavernicoléen

Il est de notoriété publique que les hobgobelins capturent, élèvent et transforment toutes sortes de monstres. Les chefs hobgobelins chargent ainsi leurs serviteurs de voler des œufs de cavernicoléen. La tribu

peut ensuite en dresser pour en faire des unités d'artillerie qui brisent les formations ennemies.

Ferreur cavernicoléen	**Artilleur sbire niveau 4**
Bête naturelle de taille M	44 px
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	**Initiative** +5
	Perception +9
CA 16, **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 15	Vision dans le noir
VD 6, escalade 5 (pattes d'araignée)	
Actions simples	
⊕ **Pinces ✦ à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA	
Réussite : 4 dégâts.	
⊗ **Pointe ralentissante ✦ à volonté**	
Attaque : distance 10 (une créature) ; +7 contre Réflexes	
Réussite : 4 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du ferreur.	
Pointe croche-pattes ✦ rencontre	
Attaque : distance 10 (une créature) ; +7 contre Réflexes	
Réussite : 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
For 13 (+3) **Dex** 17 (+5) **Sag** 14 (+4)	
Con 13 (+3) **Int** 2 (-2) **Cha** 5 (-1)	
Alignement non aligné **Langues** –	

Les ferreurs cavernicoléens au combat

Les dresseurs positionnent des groupes de ferreurs dans les arbres ou sur une ligne de crête bordant le champ de bataille. Les insectes font alors pleuvoir leurs filaments pointus sur les rangs ennemis, qui s'écroulent les uns après les autres. Le ferreur évite de se retrouver au corps à corps, mais s'il y est contraint, il utilise *pinces* et profite de la première occasion qui se présente pour filer se mettre à l'abri.

CHACALIDÉ

LORSQUE LA GUERRE ENTRE les dieux et les originels embrasa le monde, toutes ses terres furent ravagées. Les tribus humanoïdes primales eurent bien du mal à survivre et durent combattre sauvagement contre les prédateurs pour prendre le contrôle de troupeaux dispersés.

Au cours d'une série de batailles particulièrement violentes, une antique tribu d'humains combattit et renversa une grande nation de chacals primaux, des créatures rusées dont l'intelligence dépassait celle de simples animaux. Seuls et sans ressources, les quelques chacals survivants hurlèrent leur peur et leur colère au ciel, sans se douter que l'esprit primal de Sœur Sombre entendrait leurs plaintes. Elle offrit ses dons aux chacals et ils devinrent les chacalidés.

CONNAISSANCE

Nature DD 15 : on trouve les chacalidés aux frontières des territoires humanoïdes car ils s'installent rarement en ville. Bien qu'il s'agisse de chasseurs doués, les chacalidés apprécient tout autant la tromperie et la ruse que la mise à mort finale. Ils sont connus pour s'installer dans les villages reculés, les abris frontaliers et les comptoirs commerciaux isolés. Ce monstre possède deux formes. Sous forme humaine, il accueille les visiteurs et gagne leur confiance, mais sous forme de chacal, il peut provoquer de véritables carnages.

Des meutes de chacalidés sauvages rejettent les attributs de la civilisation pour chasser comme le faisaient leurs ancêtres. Ces créatures se servent de leurs talents de métamorphes pour échapper aux soupçons quand on remarque leurs attaques contre des communautés frontalières et des caravanes marchandes. Des aventuriers chargés d'enquêter sur un massacre dans une auberge isolée ou sur la destruction d'une petite communauté de fermiers rencontreront peut-être une autre bande d'humains à la recherche des meurtriers. S'ils acceptent la proposition de collaboration du groupe, ils ne manqueront pas de se faire égorger dans la nuit après la transformation de leurs nouveaux camarades.

RENCONTRES

Les chacalidés voyagent généralement en meutes constituées d'un couple d'imposteurs, d'une clique de tueurs et d'une meute de limiers (qu'il s'agisse de jeunes chacalidés ou des survivants d'un affrontement contre une autre meute). Les chacalidés sous forme humaine engagent souvent des mercenaires pour les aider, espérant dissimuler leur véritable nature en cas de razzia de bandits ou d'attaque orque. Les demi-orques, les forgeliers et les goliaths sont les mercenaires qu'ils préfèrent, car la chair de ces créatures ne leur inspire que peu d'appétit.

On trouve parfois des chacalidés solitaires parmi les disciples de Zéhir, les cultes d'Asmodée et d'autres groupes qui encouragent la tromperie et la trahison. Ces chacalidés sont généralement plus civilisés que leurs cousins des terres frontalières et servent d'espions, d'informateurs ou d'assassins.

TUEUR CHACALIDÉ

Les membres les plus jeunes d'une meute de chacalidés sont soumis à leurs aînés, à qui ils servent de serviteurs et de main-d'œuvre. Ces jeunes tueurs sont mécontents de leur statut, mais ils n'ont pas le droit d'étancher leur soif de sang tant que leurs maîtres ne les y autorisent pas. Quand on leur ordonne d'attaquer, leur colère contenue les change en bêtes enragées qui ne reculent jamais.

Tueur chacalidé — **Brute niveau 3**
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M — 150 px

Pv 56 ; **péril** 28 — **Initiative** +3
CA 15, **Vigueur** 16, **Réflexes** 15, **Volonté** 14 — **Perception** +1
VD 6

TRAITS

Rage du tueur
Les attaques du tueur infligent 1d6 dégâts supplémentaires aux créatures à terre, hébétées ou sans défense.

ACTIONS SIMPLES

(+) Morsure ✦ à volonté
Condition : le tueur doit être sous forme de chacal.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA
Réussite : 2d6 + 2 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

(+) Cimeterre à deux mains (arme) **✦ à volonté**
Condition : le tueur doit être sous forme humaine.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA
Réussite : 4d4 + 4 dégâts, ou 2d4 + 20 si le tueur réussit un coup critique.

↓ Frénésie hurlante ✦ se recharge quand le tueur est en péril pour la première fois
Effet : le tueur utilise *morsure* deux fois. Si les deux attaques touchent la même cible, celle-ci est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tueur.

ACTIONS MINEURES

Change-forme (métamorphose) **✦ à volonté**
Effet : le tueur modifie sa forme physique pour prendre l'apparence d'un humain ou d'un chacal de taille M jusqu'à ce qu'il réutilise *change-forme* ou soit réduit à 0 point de vie. La créature conserve le même profil sous sa nouvelle forme. Ses vêtements, son armure et ses autres possessions ne se transforment pas. Pour prendre l'apparence d'un individu précis, le tueur doit avoir vu cet individu. Les autres créatures ont droit à un test d'Intuition DD 26 pour comprendre qu'il s'agit d'une forme de déguisement.

Compétences Athlétisme +9, Bluff +8, Discrétion +8

For 17 (+4)	**Dex** 15 (+3)	**Sag** 11 (+1)
Con 16 (+4)	**Int** 10 (+1)	**Cha** 14 (+3)

Alignement mauvais — **Langues** commun
Équipement cimeterre à deux mains

LES TUEURS CHACALIDÉS AU COMBAT

Le tueur chacalidé est pris de rage sanguinaire quand il commence le combat. Il se concentre sur les cibles vulnérables à sa *rage du tueur*. S'il n'y en a pas, il attaque au hasard en traversant le champ de bataille. Ce n'est que sous les ordres d'un chacalidé plus âgé que les tueurs adoptent des tactiques plus complexes.

LIMIER CHACALIDÉ

Les meutes de chacalidés qui vivent en marge des sociétés humanoïdes recourent aux pires ruses pour étancher leur soif de sang en toute discrétion. Mais les limiers méprisent les contraintes des cultures humanoïdes et s'abandonnent à la même sauvagerie que les bêtes primales dont ils descendent.

Tueur chacalidé

Limier chacalidé	**Soldat sbire niveau 3**
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M	38 px
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire	**Initiative** +5 **Perception** +1
CA 19, **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 14	
VD 6	

Traits

Avantage de combat

Quand le limier touche une créature qui lui confère un avantage de combat, celle-ci se retrouve à terre.

Actions simples

Morsure ✦ à volonté

Condition : le limier doit être sous forme de chacal.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA
Réussite : 5 dégâts.

Dague (arme) **✦ à volonté**

Condition : le limier doit être sous forme humaine.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA
Réussite : 3 dégâts, et la cible confère un avantage de combat pour la prochaine attaque la visant avant le début du tour de jeu suivant du limier.

Actions mineures

Change-forme (métamorphose) **✦ à volonté**

Effet : le limier modifie sa forme physique pour prendre l'apparence d'un humain ou d'un chacal de taille M jusqu'à ce qu'il réutilise *change-forme* ou soit réduit à 0 point de vie. La créature conserve le même profil sous sa nouvelle forme. Ses vêtements, son armure et ses autres possessions ne se transforment pas. Pour prendre l'apparence d'un individu précis, le limier doit avoir vu cet individu. Les autres créatures ont droit à un test d'Intuition DD 26 pour comprendre qu'il s'agit d'une forme de déguisement.

Compétences Athlétisme +9, Discrétion +8

For 17 (+4)	**Dex** 15 (+3)	**Sag** 11 (+1)
Con 14 (+3)	**Int** 10 (+1)	**Cha** 14 (+3)

Alignement mauvais **Langues** commun
Équipement dague

Les limiers chacalidés au combat

Les limiers sont des combattants prudents qui n'attaquent qu'en groupes importants, comme il sied au vu de leur maigre statut. Le limier prend ses adversaires en tenaille s'il combat avec des tueurs ou des imposteurs, et renonce à ses propres attaques pour aider ses puissants frères.

Imposteur chacalidé

Au cœur d'une région peu fréquentée, un poste routier offre un abri aux voyageurs fatigués ; son propriétaire est un aventurier à la retraite qui accueille chaleureusement les visiteurs. Mais ceux qui passent les portes de l'auberge y restent plus longtemps que prévu et finissent enterrés dans les fosses profondes de la cave. L'imposteur chacalidé qui tient cet établissement isolé a à peine fini d'enterrer ses dernières victimes qu'il attend patiemment ses prochains visiteurs.

Imposteur chacalidé	**Contrôleur niveau 4**
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M	175 px
Pv 54 ; **péril** 27	**Initiative** +5
CA 18, **Vigueur** 15, **Réflexes** 16, **Volonté** 16	**Perception** +3
VD 6	

Actions simples

Morsure ✦ à volonté

Condition : l'imposteur doit être sous forme de chacal.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA
Réussite : 1d6 + 4 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Épée courte (arme) **✦ à volonté**

Condition : l'imposteur doit être sous forme humaine.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA
Réussite : 2d6 + 5 dégâts.

Hurlement malfaisant (tonnerre) **✦ à volonté**

Condition : l'imposteur doit être sous forme de chacal.
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +7 contre Vigueur
Réussite : 1d6 + 3 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Regard somnifère (sommeil) **✦ recharge** ⚄ ⚅

Attaque : distance 5 (une créature) ; +7 contre Volonté
Réussite : la cible est inconsciente (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle peut effectuer un jet de sauvegarde contre cet effet.

Actions mineures

Change-forme (métamorphose) **✦ à volonté**

Effet : l'imposteur modifie sa forme physique pour prendre l'apparence d'un humain ou d'un chacal de taille M jusqu'à ce qu'il réutilise *change-forme* ou soit réduit à 0 point de vie. La créature conserve le même profil sous sa nouvelle forme. Ses vêtements, son armure et ses autres possessions ne se transforment pas. Pour prendre l'apparence d'un individu précis, l'imposteur doit avoir vu cet individu. Les autres créatures ont droit à un test d'Intuition DD 26 pour comprendre qu'il s'agit d'une forme de déguisement.

Compétences Bluff +10, Connaissance de la rue +10, Diplomatie +10, Intuition +8

For 15 (+4)	**Dex** 17 (+5)	**Sag** 13 (+3)
Con 14 (+4)	**Int** 14 (+4)	**Cha** 16 (+5)

Alignement mauvais **Langues** commun
Équipement épée courte

Les imposteurs chacalidés au combat

Qu'il chasse seul ou dirige une meute de chacalidés, l'imposteur est un adversaire rusé et patient. Il évite le combat aussi longtemps que possible et se sert de sa forme humaine pour gagner la confiance de ses ennemis. Il choisit un adversaire qui sera la cible de *regard somnifère*. Une fois cet ennemi inconscient, il ordonne au reste de sa meute de se concentrer sur celui-ci. S'il est acculé, il adopte sa forme de chacal pour harceler ses ennemis grâce à *hurlement malfaisant*.

CHITINE

Les premières chitines sortirent de cuves remplies de limon et de chair. Conçues par la magie de sorciers drows, elles sont le fruit d'une expérience ratée dont le but était de créer une race d'esclaves parfaite. Les chitines d'origine ravagèrent la cité dans laquelle elles avaient vu le jour et s'en prirent à leurs créateurs. Après cela, elles se défirent de leur joug pour fonder leur propre domaine dans les niveaux supérieurs de l'Outreterre.

Curieux hybrides d'araignée et d'humanoïde, les chitines rendent grâce à Lolth de leur avoir donné un sens exacerbé de la violence et de la rébellion. Elles croient ainsi être bien plus proches de la race parfaite aux yeux de Lolth que ne le sont les drows. Cette divergence engendre évidemment une haine profonde entre les deux races qui, bien qu'adorant toutes deux la Reine Araignée, passent leur temps à s'entre-tuer. Comme il convient à la déesse de la perfidie assoiffée de sang qu'est Lolth, ses plus fidèles adorateurs réservent leur haine la plus profonde à leurs frères dans la foi.

Connaissance

Histoire DD 17 : les sorciers drows créèrent les chitines pour en faire des esclaves. Ces monstres sont des humanoïdes façonnés à partir d'un mélange de sorts arcaniques, de prières à Lolth et d'âmes, de chair et de sang d'elfes, d'araignées et de démons.

Dans un accès de rage, peut-être furieuse de voir les drows vouloir jouer les démiurges, Lolth manigança dans le but de libérer les chitines et de donner aux drows une bonne leçon. Les choldriths, une caste de prêtresses chitines, émergèrent des bassins d'incubation et commencèrent à éveiller un sentiment de rébellion parmi les chitines. Submergés par le nombre, les drows battirent en retraite et les chitines se déversèrent dans l'Outreterre.

Les chitines croient être les élues de Lolth et n'oublient pas de rappeler que si la déesse apparaît généralement sous la forme d'une drow, elle a également coutume de prendre l'apparence d'une araignée. Selon le dogme des chitines, c'est sa forme arachnéenne et non sa forme drow qui représente la véritable apparence de Lolth.

Rencontres

La race des chitines est jeune et ses représentants sont encore crédules. À cause de leur ignorance du monde de la surface, les humanoïdes et les objets qui en proviennent sont pour elles source d'étonnement et de mystère. L'illusionniste férale Mylara Hurletonnerre est ainsi parvenue à convaincre une colonie de chitines qu'elle était la manifestation de Lolth. Elle les a menées à l'assaut d'un avant-poste drow de la région, se servant d'eux pour en finir avec son ennemi Ulquara.

Les chitines nouent des alliances avec des races d'Outreterre en échange d'armes, de connaissances arcaniques, d'objets magiques et autres outils qu'elles utilisent contre les drows. De leur côté, les duergars en emploient comme mercenaires et éclaireurs. À l'occasion, chitines et duergars unissent leurs forces pour attaquer des avant-postes drows.

Dans les profondeurs d'Outreféerie, les chitines sont courantes. Elles trafiquent avec les spriggans et d'autres fées qui s'opposent aux drows.

Les antres des chitines

Les chitines tissent des toiles épaisses et robustes dont la couleur peut aller du blanc mat au gris pierre. Ces toiles servent à fortifier leurs repaires ou à créer des structures. Quand les chitines occupent des salles d'un donjon, des failles ou d'autres lieux exigus, elles tissent des toiles aussi collantes que celles d'une araignée. Quand elles bâtissent des structures dans de vastes grottes, leurs toiles sont plus robustes mais perdent cet aspect poisseux.

Les nains de Grisemare eurent ainsi la désagréable surprise de découvrir qu'en seulement quelques jours, une troupe de chitines qui avait envahi les niveaux inférieurs de leurs mines avait édifié un petit fort qui leur interdisait l'accès à la plus riche veine d'or. Les nains durent descendre du bois dans les profondeurs de la mine et assembler des béliers, des balistes et des trébuchets pour déloger le peuple arachnéen.

Les édifices des chitines sont construits dans le but de se défendre de l'ennemi.

Forteresses suspendues : les chitines grimpent jusqu'au plafond d'une grande caverne et y suspendent des structures en forme de sac. Chaque sac est ancré à la voûte en un seul point, et comprend à l'intérieur deux ou trois niveaux de chambres. Les artisans chitines expérimentés sont capables de réaliser des portes et des gonds en toile.

Le niveau supérieur d'une forteresse suspendue est une pièce ouverte. Elle dispose d'ouvertures donnant un accès facile au plafond de la grotte. Le niveau intermédiaire est le lieu de vie, avec des dortoirs, des réfectoires et des réserves. Le niveau inférieur est percé de meurtrières qui permettent aux chitines de tirer sur des attaquants. Les flancs du sac comptent également des ouvertures qui servent de postes de tir contre des ennemis qui voleraient ou grimperaient.

Passerelles : lorsqu'un établissement chitine rassemble plusieurs forteresses suspendues, les chitines construisent des ponts qui relient ces structures. Les secteurs vitaux de la colonie ne sont reliés que par une ou deux passerelles de manière à pouvoir rapidement les isoler en cas d'attaque. Un groupe de quatre ou cinq chitines à une extrémité d'une passerelle peut la couper en 5 rounds d'efforts.

Fantassin chitine

Attaquer un repaire de chitines revient à frapper un nid de frelons avec un bâton. Toutes les chitines, du nouveau-né à l'ouvrière, se précipitent alors pour exterminer l'envahisseur. « Noyé sous les chitines » est une expression drow utilisée pour parler d'une mort ignominieuse aux mains de créatures inférieures.

Fantassin chitine — **Brute sbire niveau 5**
Humanoïde naturel (araignée) de taille M — 50 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire — **Initiative** +4, **Perception** +3
CA 17, **Vigueur** 17, **Réflexes** 17, **Volonté** 16 — Vision dans le noir
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)

Actions simples

Dagues (arme) ✦ **à volonté**
Effet : le fantassin effectue l'attaque suivante deux fois.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 4 dégâts.

Poignard volant (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 5 dégâts.

Actions de mouvement

Liane de toiles ✦ **rencontre**
Condition : le fantassin doit être en train d'escalader.
Effet : le fantassin vole de 5 cases.

Actions déclenchées

Hurlement d'agonie
Déclencheur : le fantassin est réduit à 0 point de vie.
Effet (interruption immédiate) : chaque ennemi adjacent au fantassin subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

For 15 (+4) — **Dex** 14 (+4) — **Sag** 12 (+3)
Con 10 (+2) — **Int** 8 (+1) — **Cha** 9 (+1)
Alignement chaotique mauvais — **Langues** commun, elfique
Équipement 4 dagues

Les fantassins chitines au combat

Les fantassins avancent par vagues pour submerger l'ennemi en courant sur le sol et les murs, émergeant de toutes les anfractuosités possibles. Quand un fantassin meurt, il pousse un cri accompagné d'une puanteur âcre qui incommode ses ennemis et déclenche une véritable frénésie chez les autres chitines.

Homme d'armes chitine

Frappant et parant avec quatre dagues à la fois, les hommes d'armes chitines sont de vrais tourbillons de lames. Ils défendent l'antre de la colonie et forment le gros des troupes.

Homme d'armes chitine — **Brute niveau 5**
Humanoïde naturel (araignée) de taille M — 200 px

Pv 72 ; **péril** 36 — **Initiative** +5
CA 17, **Vigueur** 17, **Réflexes** 18, **Volonté** 16 — **Perception** +3
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) — Vision dans le noir

Actions simples

Dague (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 1d4 + 6 dégâts.

Poignard volant (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 1d4 + 6 dégâts.

Frappe à quatre dagues (arme) ✦ **à volonté**
Effet : l'homme d'armes effectue l'attaque suivante quatre fois.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 1d4 + 3 dégâts.

Actions de mouvement

Liane de toiles ✦ **rencontre**
Condition : l'homme d'armes doit être en train d'escalader.
Effet : l'homme d'armes vole de 5 cases.

Compétences Acrobaties +10
For 15 (+4) — **Dex** 16 (+5) — **Sag** 13 (+3)
Con 12 (+3) — **Int** 8 (+1) — **Cha** 10 (+2)
Alignement chaotique mauvais — **Langues** commun, elfique
Équipement 8 dagues

Les hommes d'armes chitines au combat

L'homme d'armes chitine reste rarement au sol car les murs et les plafonds sont tout aussi praticables à ses yeux. Il court au plafond avant de descendre en utilisant un fil de toile. Dans les passages étroits ou bas de plafond, il reste sur les murs pendant le combat. Au moment opportun, deux hommes d'armes s'unissent contre l'intrus le plus solide et le taillent en pièces sous l'assaut combiné de leurs huit dagues.

Éclaireur chitine

Le premier groupe de prospecteurs nains qui s'aventura sur le territoire des chitines fut contraint de fuir sous une pluie de carreaux d'arbalète. Les nains découvrirent plus tard que leurs estimations étaient erronées : les chitines qui gardaient le passage étaient quelques dizaines et non plusieurs centaines.

Éclaireur chitine	**Artilleur niveau 5**
Humanoïde naturel (araignée) de taille M	200 px
Pv 48 ; **péril** 24	**Initiative** +6
CA 17, **Vigueur** 17, **Réflexes** 17, **Volonté** 16	**Perception** +3
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)	Vision dans le noir
Actions simples	
Dague (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA	
Réussite : 1d4 + 3 dégâts.	
Arbalète de poing (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : distance 10/20 (une créature) ; +12 contre CA	
Réussite : 1d6 + 4 dégâts.	
Volée enragée (arme) ✦ **à volonté**	
Effet : l'éclaireur utilise *dague* ou *arbalète de poing* deux fois.	
Carreau empoisonné (arme, poison) ✦ **rencontre**	
Attaque : distance 10/20 (une créature) ; +10 contre Vigueur	
Réussite : 1d6 + 4 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).	
Actions de mouvement	
Liane de toiles ✦ **rencontre**	
Condition : l'éclaireur doit être en train d'escalader.	
Effet : l'éclaireur vole de 5 cases.	
Compétences Acrobaties +11	
For 13 (+3) **Dex** 18 (+6) **Sag** 13 (+3)	
Con 12 (+3) **Int** 8 (+1) **Cha** 10 (+2)	
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, elfique	
Équipement 2 dagues, 2 arbalètes de poing, 40 carreaux	

Les éclaireurs chitines au combat

Un éclaireur se cantonne aux murs, aux plafonds et aux meurtrières, harcelant les ennemis de ses tirs d'arbalète pendant que les hommes d'armes et les maraudeurs engagent l'ennemi au corps à corps. Il utilise les toiles pour accéder à des endroits inaccessibles aux adversaires à pied, comme de hautes stalactites ou l'autre côté d'une crevasse. Enfin, il réserve *carreau empoisonné* aux attaquants à distance.

Maraudeur chitine

Lorsqu'une couvée donne plus de huit chitines, toutes celles qui viennent en plus sont chassées de l'antre et deviennent des maraudeurs. Si elles sont encore en vie au bout d'un an, elles ont le droit de revenir dans la famille, elles choisissent généralement de rester avec les autres exclues.

Maraudeur chitine	**Franc-tireur niveau 6**
Humanoïde naturel (araignée) de taille M	250 px
Pv 72 ; **péril** 36	**Initiative** +9
CA 20, **Vigueur** 18, **Réflexes** 19, **Volonté** 17	**Perception** +10
VD 6, escalade 6 (araignée)	Vision dans le noir
Traits	
Avantage de combat	
Le maraudeur inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute créature qui lui confère un avantage de combat.	
Actions simples	
Épée courte (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA	
Réussite : 1d6 + 4 dégâts.	
Bottes rapides ✦ **à volonté**	
Effet : le maraudeur utilise *épée courte* deux fois. Il peut se décaler de 2 cases après chaque attaque.	
Actions de mouvement	
Liane de toiles ✦ **rencontre**	
Condition : le maraudeur doit être en train d'escalader.	
Effet : le maraudeur vole de 5 cases.	
Compétences Acrobaties +12, Discrétion +12	
For 12 (+4) **Dex** 18 (+2) **Sag** 15 (+5)	
Con 16 (+6) **Int** 11 (+3) **Cha** 10 (+3)	
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, elfique	
Équipement 2 épées courtes	

Les maraudeurs chitines au combat

Ces chitines sauvages vivent au sein de terriers dans les plafonds des donjons et les tunnels d'Outreterre. L'entrée de leurs antres est dissimulée par des trappes de robustes toiles camouflées (Perception DD 20). Lorsque des ennemis passent en dessous, les maraudeurs en jaillissent et bondissent sur leurs proies pour les encercler.

Les yeux d'un maraudeur sont d'un rouge malsain. Les vétérans de l'exploration de l'Outreterre savent que quand vous repérez ces yeux rouges luisants, il est trop tard pour espérer s'enfuir.

Tisseur chitine

Les tisseurs chitines sont des forgerons et des bâtisseurs. Ils érigent des structures de toiles qui pendent au plafond des grottes. Leur guilde représente un pouvoir dominant dans la société chitine, surpassé uniquement par celui des prêtresses choldriths. Les hommes d'armes eux-mêmes évitent de les contrarier. Les chitines qui s'opposent à la guilde des tisseurs risquent un jour ou l'autre de voir leurs quartiers s'écraser au sol.

Tisseur chitine **Contrôleur niveau 6**
Humanoïde naturel (araignée) de taille M 250 px

Pv 72 ; **péril** 36 **Initiative** +7
CA 19, **Vigueur** 17, **Réflexes** 18, **Volonté** 16 **Perception** +10
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) Vision dans le noir

Actions simples

Lance (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tisseur.

Orbe de toile empoisonnée (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 2d10 + 3 dégâts de poison, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tisseur.

Boule de toiles ✦ recharge ⚅ ⚄ ⚃
Attaque : distance 5 (une créature) ; +9 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 5 dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

Mur de toiles ✦ rencontre
Effet : le tisseur crée un mur de zone 6 à 10 cases ou moins qui dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il soit détruit. Le mur peut faire jusqu'à 3 cases de haut, constitue un terrain bloquant et peut être attaqué. Toute créature adjacente au mur qui le touche avec une attaque de corps à corps est immobilisée (sauvegarde annule). Le mur a les défenses du tisseur et chacune de ses cases a 10 points de vie. Enfin, il a une vulnérabilité au feu 5.

Actions de mouvement

Liane de toiles ✦ rencontre
Condition : le tisseur doit être en train d'escalader.
Effet : le tisseur vole de 5 cases.

Compétences Acrobaties +12, Discrétion +12
For 15 (+5) **Dex** 18 (+7) **Sag** 15 (+5)
Con 16 (+6) **Int** 13 (+4) **Cha** 10 (+3)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, elfique
Équipement lance

Les tisseurs chitines au combat

Au combat, le tisseur érige des murs pour piéger les envahisseurs et les forcer à combattre les hommes d'armes chitines. Il tire des orbes de toiles empoisonnées sur les adversaires qui tentent de s'enfuir. Les tisseurs dirigent parfois leurs pouvoirs sur le champ de bataille lui-même, œuvrant de concert pour provoquer l'effondrement d'un édifice ou faire tomber une stalactite.

Les tisseurs doivent participer aux combats à la demande des choldriths. Les prêtresses utilisent cette conscription pour limiter leur influence. Sauver ou épargner la vie d'un tisseur peut valoir leurs faveurs de la guilde.

Choldrith

Les chitines considèrent les choldriths comme les manifestations de la volonté de Lolth. Leur dévotion envers ces prêtresses est si grande que des chitines n'hésitèrent pas un jour à faire tomber leur nid tout entier sur une armée d'envahisseurs troglodytes. Ces derniers périrent, ainsi qu'une grande partie des chitines, mais les prêtresses choldriths survécurent, et c'était tout ce qui comptait pour les chitines.

Les choldriths sont toujours des femelles et elles ressemblent aux driders, à l'exception de leur peau pâle.

Choldrith **Contrôleur (meneur) niveau 8**
Humanoïde naturel (araignée) de taille G 350 px

Pv 90 ; **péril** 45 **Initiative** +6
CA 22, **Vigueur** 19, **Réflexes** 21, **Volonté** 17 **Perception** +14
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) Vision dans le noir

Actions simples

Griffes (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 2d8 + 7 dégâts de poison, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la choldrith.

Toile d'araignée ✦ à volonté
Attaque : distance 5 (une créature) ; +11 contre Réflexes
Réussite : 1d10 + 7 dégâts, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la choldrith.

Malédiction de l'araignée d'ombre (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +11 contre Volonté
Réussite : 2d10 + 5 dégâts de poison, et la cible confère un avantage de combat aux araignées (sauvegarde annule).

Vapeurs toxiques (périmètre, poison) ✦ **Rencontre**
Attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins (les créatures prises dans l'explosion) ; +11 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 4 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tout ennemi qui y entre ou y termine son tour de jeu subit 5 dégâts de poison.

Actions déclenchées

Loi de la Reine Araignée ✦ à volonté
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases de la choldrith rate un jet d'attaque.
Effet (interruption immédiate) : l'allié en question subit 5 dégâts et refait son jet d'attaque.

Pour la Reine Araignée ✦ se recharge quand la choldrith est en péril pour la première fois
Déclencheur : une attaque de corps à corps ou à distance touche la choldrith.
Effet (interruption immédiate) : l'attaque en question touche en fait un allié adjacent à la choldrith.

Compétences Diplomatie +12, Intimidation +12, Religion +12
For 15 (+6) **Dex** 15 (+6) **Sag** 20 (+9)
Con 18 (+8) **Int** 16 (+7) **Cha** 17 (+7)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, elfique
Équipement symbole sacré de Lolth

Les choldriths au combat

La choldrith s'entoure de fantassins et autres chitines, comptant sur la masse pour se protéger du danger. La choldrith comme les autres chitines croient que c'est la volonté de Lolth si les secondes meurent pour protéger les premières. La choldrith fait apparaître un nuage de poison étouffant au milieu des envahisseurs et se sert de malédictions et de toiles d'araignée pour les distraire et les emprisonner. Si la bataille est perdue, elle prend la fuite pour fonder une nouvelle colonie ailleurs.

CRAUD

Protégés par une épaisse carapace de chitine et armés de pinces puissantes, les crauds s'en prennent à tous ceux qui menacent l'équilibre fragile des océans. Un craud est aussi grand qu'un halfelin et scintille de couleurs vives tandis qu'il se déplace à vive allure dans le sable sur deux rangées de pattes dangereusement pointues. Les marins surnomment les crauds les sauterelles des mers car quand ils attaquent ils stridulent depuis le rivage avant de tuer et de dévorer tout sur leur passage. Ceux qui survivent à une attaque de crauds racontent comment les créatures se déploient sur la côte avec une coordination effrayante.

Beaucoup de gens pensent que les crauds sont une sorte de fléau envoyé par Mélora pour punir ceux qui dilapident ses présents. Lorsqu'une région est polluée ou victime de surpêche, on peut craindre une attaque imminente des crauds.

Connaissance

Nature DD 12 : les marins superstitieux ont une pleine cale d'histoires sur les crauds. Des légendes racontent qu'ils sont le fruit d'un châtiment divin contre ceux qui manquent de respect à la déesse Mélora, mais d'autres histoires prétendent que ce sont les éclaireurs d'une armée d'invasion montant depuis le fond des océans. Des observateurs plus pragmatiques estiment que les crauds sont tout aussi dénués de conscience que les autres bêtes sauvages et qu'ils attaquent les habitants de la surface quand les navires de pêche les privent de réserves de nourriture suffisantes.

Quoi qu'il en soit, les crauds sont des prédateurs opportunistes. Ils attaquent régulièrement les mêmes communautés côtières. En de rares occasions, ils s'aventurent dans les eaux peu profondes près d'un village abandonné pour attaquer les voyageurs de passage.

Rencontres

Il arrive qu'un capitaine pirate cruel et fantasque capture un roi craud. Quand les pirates sont sur le point de livrer bataille, le capitaine torture le craud et le force à appeler ses congénères au combat.

Les humanoïdes, et notamment ceux qui servent Mélora, ont découvert un moyen moins condamnable d'utiliser les crauds. Ils dressent de jeunes crauds pour en faire des gardiens sous-marins qui protègent les navires et les communautés côtières.

Empaleur craud

Le spectacle qu'offrent les empaleurs crauds cuirassés et luisants qui surgissent des flots au clair de lune est proprement étrange et magnifique. Mais ces monstres agissent rarement seuls. Dès lors que les spectateurs aperçoivent leurs pinces et constatent que d'autres crauds émergent derrière eux, ils réalisent que les empaleurs ne sont que l'avant-garde d'une attaque.

Empaleur craud	**Franc-tireur niveau 3**
Bête naturelle (aquatique) de taille M	150 px
Pv 51 ; **péril** 25	**Initiative** +7
CA 17, **Vigueur** 15, **Réflexes** 15, **Volonté** 13	**Perception** +3
VD 6, nage 6	Vision dans le noir

Traits

Aquatique

L'empaleur peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Actions simples

(+) Pince ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA

Réussite : 1d6 + 4 dégâts.

+ Cisaille ✦ à volonté

Effet : l'empaleur utilise *pince* deux fois. Si les deux attaques touchent, il recharge *empalement* et l'utilise au prix d'une action libre.

+ Empalement ✦ rencontre

Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +10 contre CA

Réussite : 1d4 + 4 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Insaisissable ✦ à volonté

Déclencheur : l'empaleur rate une attaque.

Effet (action libre) : l'empaleur se décale de 2 cases.

For 16 (+4)	**Dex** 19 (+5)	**Sag** 14 (+3)
Con 19 (+5)	**Int** 3 (-3)	**Cha** 9 (+0)

Alignement non aligné **Langues** –

JIM NELSON

Les empaleurs crauds au combat

Premiers à fondre sur l'ennemi, les empaleurs tentent d'occuper les défenseurs jusqu'à ce que leurs frères plus puissants arrivent au combat. Ils ne sont pas particulièrement courageux et dès qu'un empaleur est en péril, il se concentre sur des cibles blessées ou en infériorité numérique. Quand un empaleur blessé rate une attaque, il utilise *insaisissable* pour battre en retraite et donner à ses alliés l'occasion de l'aider.

Broyeur craud

Généralement, les broyeurs crauds arrivent sur le champ de bataille après les empaleurs. Ils engagent les adversaires de leurs frères, permettant à ces derniers de se positionner plus avantageusement. Plus forts que les premiers assaillants, les broyeurs ont des pinces presque aussi larges qu'un torse d'homme. Avec ces armes redoutables, ils sont capables de se saisir de leurs ennemis et de les projeter au loin.

Broyeur craud — **Brute niveau 4**
Bête naturelle (aquatique) de taille M — 175 px

Pv 70 ; **péril** 35 — **Initiative** +5
CA 16, **Vigueur** 17, **Réflexes** 16, **Volonté** 15 — **Perception** +4
VD 5, nage 6 — Vision dans le noir

Traits

Aquatique
Le broyeur peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Marée rouge
À chaque fois que le broyeur craud réduit un adversaire à 0 point de vie ou moins, il bénéficie d'un bonus de +5 à son prochain jet de dégâts effectué avant la fin de la rencontre.

Actions simples

⊕ **Pince ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA
Réussite : 1d12 + 2 dégâts, et le broyeur étreint la cible. Le broyeur ne peut étreindre qu'une seule cible à la fois.
Maintien (mineure) : le broyeur maintient l'étreinte, et la créature étreinte subit 1d6 + 3 dégâts.

Pince-marteau ✦ rencontre
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +7 contre Réflexes
Réussite : 2d12 + 10 dégâts, puis le broyeur pousse la cible de 1 case et celle-ci se retrouve à terre.

For 17 (+5)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 14 (+4)
Con 20 (+7)	**Int** 3 (-2)	**Cha** 9 (+1)

Alignement non aligné — **Langues** –

Les broyeurs crauds au combat

Ce monstre aime attraper un adversaire à l'aide de ses énormes pinces et lui broyer les os. Au combat, il s'attaque à celui qui représente la menace physique la plus importante et ressent une satisfaction primitive à l'emporter sur cet adversaire.

Les broyeurs agissent en groupe, encerclant leurs adversaires afin d'en venir à bout le plus rapidement possible. Lorsqu'elle est seule, la créature s'avance, précédée d'une vague d'empaleurs, et s'occupe d'achever les adversaires blessés.

Roi craud

Une fois que les empaleurs et les broyeurs ont engagé l'ennemi, le roi craud s'avance pour observer le massacre. Tandis que la créature émerge des vagues, ses curieux appendices produisent des flashs lumineux qui pressent les empaleurs et les broyeurs d'obéir à ses ordres.

Roi craud — **Soldat (meneur) niveau 5**
Bête naturelle (aquatique) de taille M — 200 px

Pv 67 ; **péril** 33 — **Initiative** +7
CA 21, **Vigueur** 16, **Réflexes** 15, **Volonté** 17 — **Perception** +4
VD 5, nage 6 — Vision dans le noir

Traits

☼ **Du sang dans l'eau ✦ aura** 3
Les alliés pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures en péril.

Aquatique
Le roi peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Actions simples

⊕ **Pince ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 2d6 + 6 dégâts, et le roi fait glisser la cible de 1 case dans une autre case qui lui est adjacente.

Déluge de pinces ✦ recharge ⁘ ⁝⁝
Effet : le roi utilise *pince* deux fois contre deux cibles distinctes. S'il fait glisser une cible avec cette attaque, un allié qui est adjacent à la cible après ce déplacement forcé peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Actions mineures

Appât du pêcheur (charme) **✦ à volonté** (1/round)
Attaque : explosion de proximité 5 (une créature prise dans l'explosion) ; +10 contre Volonté
Réussite : le roi tire la cible de 3 cases, et celle-ci est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du roi.

Actions déclenchées

Pour le roi ✦ rencontre
Déclencheur : le roi est en péril pour la première fois
Effet (aucune) : chaque allié situé dans un rayon de 5 cases se décale de 4 cases au prix d'une action libre et doit terminer ce déplacement plus près du roi qu'il ne l'a commencé. Il peut ensuite effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

For 18 (+6)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 14 (+4)
Con 19 (+6)	**Int** 3 (-2)	**Cha** 6 (+0)

Alignement non aligné — **Langues** –

Les rois crauds au combat

Champion d'une force de crauds, le roi craud se tient au cœur du conflit et pousse ses cohortes au combat. Il ne bat en retraite que s'il est confronté à une force nettement supérieure. Sinon, il continue à se battre et concentre les attaques de ses alliés sur les adversaires blessés afin de les éliminer.

CRISTALLIEN

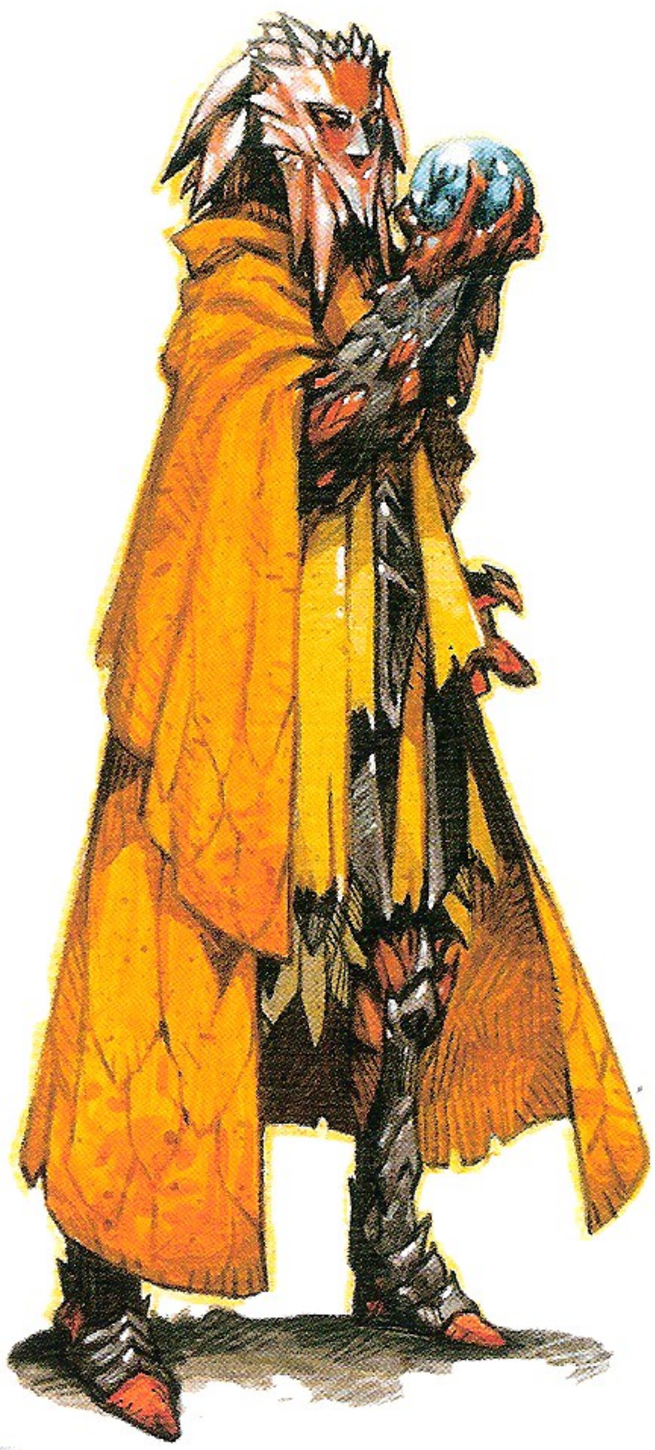
DU TEMPS DE LA GUERRE qui opposa les dieux aux originels, le Portail de Vie tenait lieu de sentinelle contre l'abominable Royaume Lointain. Sous son œil vigilant, le pouvoir du Royaume Lointain était tenu en échec. Mais des flagelleurs mentaux, tyrannœils et autres monstruosités aberrantes finirent par enfoncer le portail et surgirent pour conquérir, massacrer et asservir.

Le Portail de Vie ne fut cependant pas brisé si facilement. Bien que ses morceaux fussent éparpillés dans tout le cosmos, sa volonté perdurait. Ses éclats donnèrent naissance aux cristalliens, des créatures psioniques au corps de cristal. Motivés par une mémoire raciale aussi ancienne que l'univers lui-même, les cristalliens cherchent à rebâtir le Portail de Vie et à mettre un terme à l'influence méphitique du Royaume Lointain.

Certains cristalliens ont adopté la philosophie du pourfendeur de cristaux et pensent qu'en tuant d'autres cristalliens, ils contribueront à restaurer le Portail de Vie. Ils voient également les autres humanoïdes comme des ressources utilisables à loisir, utiles notamment pour éliminer leurs rivaux et déjouer leurs plans.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 19 : si les cristalliens ont bien une faiblesse commune, c'est leur incapacité à appréhender les concepts de charité et de sacrifice. C'est ce défaut qui a produit la philosophie des pourfendeurs de cristaux. Ce système de croyances est celui que la plupart des gens connaissent, car c'est la plus visible des trois philosophies des cristalliens. Ceux d'entre eux qui l'ont adoptée parcourent les plans en quête de leurs congénères pour les recruter ou les abattre, se persuadant qu'ils parviendront ainsi à restaurer le Portail de Vie. Par ailleurs, ils recherchent les artefacts psioniques et les fragments du Portail de Vie.



RENCONTRES

Les cristalliens préfèrent travailler avec des créatures moins futées qu'eux. Ogres, trolls et orques ne sont que quelques exemples de brutes qu'ils contrôlent facilement.

BELLICISTE CRISTALLIEN

Le belliciste cristallien va de ville en ville sans jamais relever la visière de son harnois. Il demande aux gens s'ils ont vu des créatures de cristal vivant ou entendu parler de « magiciens » utilisant une forme de magie de l'esprit. Son ton impassible s'accorde bien avec la face impénétrable de son casque.

Quand un belliciste entend ce genre d'histoire, il s'agite et exige d'avoir plus de renseignements. Si son interlocuteur ne peut lui offrir de réponse satisfaisante, il tire son épée, pousse un cri de rage et le hache menu. Une fois sa fureur apaisée, il se débarrasse du cadavre et poursuit sa quête.

Belliciste cristallien **Soldat niveau 6**
Humanoïde immortel (créature artificielle vivante) de taille M 250 px

Pv 70 ; **péril** 35 **Initiative** +5
CA 22, **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 20 **Perception** +5
VD 5
Résistances psychique 5

ACTIONS SIMPLES

Épée large (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 1d10 + 9 dégâts.
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du belliciste.

Arbalète (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 15/30 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 1d8 + 5 dégâts.
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du belliciste.

ACTIONS DE MOUVEMENT

Nuée de cristaux (téléportation) ✦ **rencontre**
Effet : chaque ennemi adjacent au belliciste confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du belliciste. Le belliciste se téléporte ensuite de 2 cases.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Réprimande psionique (psychique) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi marqué par le belliciste et situé dans un rayon de 5 cases de celui-ci effectue une attaque qui ne prend pas le belliciste pour cible.
Effet (réaction immédiate) : l'ennemi en question subit 5 dégâts psychiques et est hébété jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Esprit en furie ✦ **à volonté**
Déclencheur : le belliciste est en péril pour la première fois.
Effet (aucune) : le belliciste gagne 10 points de vie temporaires. Jusqu'à la fin de la rencontre, il subit un malus de -2 aux jets d'attaque et bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de dégâts.

Compétences Diplomatie +8, Intimidation +8, Intuition +10

For 17 (+6)	**Dex** 10 (+3)	**Sag** 14 (+5)
Con 14 (+5)	**Int** 13 (+4)	**Cha** 11 (+3)

Alignement mauvais **Langues** commun, profond, télépathie 5
Équipement harnois, épée large, arbalète lourde, 20 carreaux

Les bellicistes cristalliens au combat

Au début du combat, le belliciste se comporte en tacticien imperturbable et calculateur. À mesure que la bataille progresse et qu'il subit des blessures, il se montre de plus en plus enragé. Sa façade impassible finit par tomber et dévoiler un véritable fou de guerre.

Dominateur cristallien

Le dominateur cristallien perçoit l'énergie psychique qui va et vient dans l'esprit des créatures. Pour lui, prendre le contrôle d'autrui est aussi simple et moralement acceptable que de ramasser un caillou et de le jeter dans une mare.

Dominateur cristallien **Contrôleur niveau 8**
Humanoïde immortel (créature artificielle vivante) de taille M 350 px

Pv 86 ; **péril** 43 **Initiative** +4
CA 22, **Vigueur** 17, **Réflexes** 19, **Volonté** 21 **Perception** +13
VD 6
Résistances psychique 5

Actions simples

Dague (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 3d4 + 9 dégâts.

Esprit implacable (charme) ✦ **à volonté**
Effet : une créature située dans un rayon de 5 cases du dominateur effectue une attaque de base de corps à corps ou à distance au prix d'une action libre contre une cible au choix du dominateur. Si l'attaque touche, le dominateur fait glisser la créature qui l'a portée de 3 cases.

Marionnette psionique (charme) ✦ **recharge** ⚄ ⁞⁞
Attaque : distance 10 (une créature) ; +11 contre Volonté
Réussite : la cible est dominée (sauvegarde annule).

Nuée psychique (périmètre, psychique) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de zone 1 à 5 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +11 contre Volonté
Réussite : 2d10 + 7 dégâts psychiques.
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Quand un ennemi y termine son tour de jeu, le dominateur peut le faire glisser de 3 cases au prix d'une action libre.

Actions de mouvement

Nuée de cristaux (téléportation) ✦ **rencontre**
Effet : chaque ennemi adjacent au dominateur confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dominateur. Le dominateur se téléporte ensuite de 3 cases.

Compétences Arcanes +12, Bluff +10
For 11 (+4) **Dex** 10 (+4) **Sag** 18 (+8)
Con 14 (+6) **Int** 17 (+7) **Cha** 13 (+5)
Alignement mauvais **Langues** commun, profond, télépathie 5
Équipement dague, orbe

Les dominateurs cristalliens au combat

Le dominateur pense toujours qu'il remportera la victoire à coup sûr. La créature rit d'un air hautain tandis que ses attaques réduisent les ennemis à l'impuissance et les forcent à frapper leurs propres alliés.

Exécuteur cristallien

L'exécuteur cristallien est un assassin de talent chargé d'éliminer des cristalliens rivaux avant qu'ils ne constituent une menace sérieuse. Les exécuteurs se mêlent rarement aux autres humanoïdes, sauf quand ils sont en mission. Ils parlent rarement à voix haute et préfèrent communiquer par télépathie.

Exécuteur cristallien **Chasseur niveau 10**
Humanoïde immortel (créature artificielle vivante) de taille M 500 px

Pv 81 ; **péril** 40 **Initiative** +11
CA 22, **Vigueur** 18, **Réflexes** 20, **Volonté** 21 **Perception** +14
VD 6
Résistances psychique 5

Actions simples

Lame de cristal (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 2d10 + 7 dégâts.

Pénombre mentale (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +13 contre Volonté
Réussite : 1d8 + 4 dégâts psychiques, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'exécuteur.

Infiltration psychique (arme, psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature qui ne voit pas l'exécuteur) ; +13 contre Volonté
Réussite : la cible subit 20 dégâts psychiques continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux). L'exécuteur est retiré du jeu jusqu'à ce que la cible se sauvegarde contre cet effet ou soit réduite à 0 point de vie ou moins. Quand cet effet prend fin, l'exécuteur réapparaît dans une case inoccupée de son choix adjacente à la cible.

Actions de mouvement

Nuée de cristaux (téléportation) ✦ **rencontre**
Effet : chaque ennemi adjacent à l'exécuteur confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'exécuteur. L'exécuteur se téléporte ensuite de 3 cases.

Actions déclenchées

Stimulation psionique (psychique) ✦ **recharge** ⚄ ⁞⁞
Déclencheur : l'exécuteur touche avec une attaque de *lame de cristal* ou de *pénombre mentale*.
Effet (action libre) : l'attaque inflige 2d6 dégâts psychiques supplémentaires.

Compétences Athlétisme +11, Bluff +11, Discrétion +12
For 12 (+6) **Dex** 15 (+7) **Sag** 19 (+9)
Con 15 (+7) **Int** 20 (+10) **Cha** 12 (+6)
Alignement mauvais **Langues** commun, profond, télépathie 5
Équipement épée à deux mains

Les exécuteurs cristalliens au combat

L'exécuteur cristallien poursuit sa proie sans relâche. Il la submerge d'assauts mentaux, la projetant dans un étrange paysage composé de couloirs infinis et de salles obscures. Dans ce labyrinthe psychique, il est toujours sur les talons de sa proie, faisant naître en elle des sentiments d'impuissance et de terreur.

DÉMON, BABAU

DES BOUILLONNANTS DÉMONS DU CARNAGE qui parcourent les Abysses aux fiélons les plus sanguinaires, le mal adopte de multiples visages. Toutefois, si la cruauté des Abysses ne connaît aucune limite, tous les démons ne sont pas prévisibles et intrépides. Certains œuvrent avec une grande subtilité, enlevant par exemple leurs adversaires pour prendre le temps de les torturer. Ces monstres sont rares et les plus connus d'entre eux sont les babaus.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 23 : subtilité et discrétion ont parfois leur place dans les turbulents Abysses. Les babaus ne sont certes pas les démons les plus solides, mais leur grande ingéniosité et leurs stratagèmes particulièrement retors sont des atouts d'une grande valeur aux yeux de la plupart des seigneurs démons. Les babaus servent d'assassins, de saboteurs et d'espions. Ils s'infiltrent sur les terres ennemies et éliminent des cibles ou recueillent des renseignements vitaux pour les plans de leurs maîtres.

Les babaus doivent leur étonnante ruse à leurs origines. Tandis que l'invasion des Abysses que menait Graz'zt s'enlisait, l'archidiable céda face à la corruption de ce plan. Glasya, la fille d'Asmodée se rendit alors dans la plaine des Fosses Béantes pour châtier Graz'zt et finir sa mission. Mais lorsque les deux seigneurs se retrouvèrent, leurs armées s'affrontèrent dans ce qui allait être une nouvelle bataille de la guerre de Sang.

Glasya transperça le nouveau prince démon de son épée sans l'occire pour autant. Là où le sol fut aspergé du sang de Graz'zt naquirent les babaus, dotés du raffinement d'un diable et de la soif de sang d'un démon. Leur apparition soudaine permit notamment de mettre Glasya en déroute et d'assurer l'assise de Graz'zt parmi les plus puissants seigneurs démons des Abysses.

RENCONTRES

Les babaus vivent dans l'ensemble des Abysses et beaucoup sont fidèles à Graz'zt. Ils accompagnent d'importantes forces démoniaques et œuvrent aux côtés de vrocks et de mezzodémons. Leurs talents si particuliers en font des serviteurs de choix, même s'il n'est pas possible de leur faire entièrement confiance.

Babau — **Franc-tireur niveau 13**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M — 800 px

Pv 127 ; **péril** 63 — **Initiative** +13
CA 26, **Vigueur** 23, **Réflexes** 25, **Volonté** 24 — **Perception** +10
VD 7 — Vision dans le noir
Résistances acide 5

TRAITS

☼ **Mucus protecteur** (acide) ✦ **aura 1**
Tout ennemi pris dans l'aura qui touche le babau avec une attaque de corps à corps subit 5 dégâts d'acide.

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Morsure** (acide) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 2d6 + 3 dégâts. La cible subit également 5 dégâts d'acide continus, ou 10 dégâts d'acide continus quand le babau est en péril (sauvegarde annule).

⊕ **Griffes** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 2d6 + 3 dégâts, et le babau se décale de 1 case.

Avantage du babau ✦ **à volonté**
Effet : le babau utilise *griffes* et *morsure* contre une créature qui lui confère un avantage de combat.

ACTIONS MINEURES

Enlèvement meurtrier (téléportation) ✦ **se recharge** quand le babau réduit un ennemi à 0 point de vie ou moins
Effet : le babau téléporte une créature qui lui est adjacente de 7 cases puis il se téléporte dans une case adjacente à cette créature. Cette dernière confère un avantage de combat au babau jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du babau.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Résistance variable ✦ **2/rencontre**
Déclencheur : le babau subit des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.
Effet (action libre) : le babau bénéficie d'une résistance 20 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il utilise à nouveau *résistance variable*.

Compétences Athlétisme +14

For 17 (+9)	**Dex** 21 (+11)	**Sag** 19 (+10)
Con 15 (+8)	**Int** 12 (+7)	**Cha** 14 (+8)

Alignement chaotique mauvais
Langues abyssal

LES BABAUS AU COMBAT

Le babau parcourt les paysages jonchés de décombres et d'ossements. Ce démon est prudent et additionne son agressivité débordante d'un soupçon de malice et de faux-fuyants. Du reste, il ne frappe que s'il a un intérêt à le faire. Ce démon est rapide et bondit sans prévenir, agrippant sa proie avant de la téléporter à l'autre bout du champ de bataille.

BEN WOOTTEN

DÉMON GLOUTON

Certains démons font preuve d'une grande ruse et d'autres d'une force prodigieuse, mais les démons gloutons n'ont aucune de ces qualités. Leur cerveau primitif ne comprend que deux concepts : la faim et la nourriture. Leur corps prend la forme d'un ventre rond, d'une gueule béante et de courtes pattes qui leur permettent de se déplacer d'un repas à un autre.

Connaissance

Arcanes DD 19 : les démons gloutons ne sont pas des lumières et préfèrent faire ripaille que d'engager l'ennemi. En fait, ce n'est ni la colère ni la soif de sang qui les pousse à combattre, mais bien la faim. On dit d'ailleurs qu'un gros morceau de viande peut les distraire assez longtemps pour vous laisser le temps de prendre la fuite. Toutefois, on notera que ces monstres préfèrent la chair fraîche des créatures vivantes.

Rencontres

Les démons gloutons sont incapables de nouer de véritables alliances avec d'autres créatures. Ils servent généralement d'autres démons ou des lanceurs de sorts mortels.

Démon glouton — **Brute niveau 2**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M — 125 px

Pv 42 ; **péril** 21 — **Initiative** +1
CA 14, **Vigueur** 14, **Réflexes** 13, **Volonté** 12 — **Perception** +2
VD 6 — Vision dans le noir

Traits

☼ **Mâchoires claquantes ✦ aura** 1
Les ennemis pris dans l'aura confèrent un avantage de combat.

Actions simples

⨭ **Morsure ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +5 contre CA
Réussite : 1d12 + 5 dégâts.

Actions de mouvement

Progression vorace ✦ à volonté
Effet : le démon se décale de 5 cases dans une case adjacente à l'ennemi en péril le plus proche.

Actions déclenchées

Résistance variable ✦ rencontre
Déclencheur : le démon subit des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.
Effet (action libre) : le démon bénéficie d'une résistance 10 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il utilise à nouveau *résistance variable*.

For 17 (+4)	**Dex** 11 (+1)	**Sag** 13 (+2)
Con 12 (+2)	**Int** 5 (-2)	**Cha** 6 (-1)

Alignement chaotique mauvais **Langues** comprend l'abyssal

Les démons gloutons au combat

La tactique du démon glouton est aussi simple que son apparence le laisse deviner. Il se précipite vers la créature sanguinolente en mouvement la plus proche, lui arrache des lambeaux de chair jusqu'à ce qu'elle ne s'agite plus, puis fonce vers la cible suivante.

Le démon glouton suprême a beau être plus coriace que son petit cousin, il n'est pas plus malin.

THOMAS M. BAXA

DÉMON GLOUTON

Démon glouton suprême — **Brute niveau 16**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M — 1 400 px

Pv 187 ; **péril** 93 — **Initiative** +8
CA 28, **Vigueur** 28, **Réflexes** 27, **Volonté** 26 — **Perception** +9
VD 6 — Vision dans le noir

Traits

☼ **Mâchoires claquantes ✦ aura** 1
Les ennemis pris dans l'aura confèrent un avantage de combat.

Actions simples

⨭ **Morsure ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +19 contre CA
Réussite : 3d12 + 11 dégâts.

Faim hurlante (tonnerre) **✦ rencontre**
Condition : le démon doit être en péril.
Attaque : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +18 contre Volonté
Réussite : 3d10 + 8 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre.

Actions de mouvement

Progression vorace ✦ à volonté
Effet : le démon se décale de 5 cases dans une case adjacente à l'ennemi en péril le plus proche.

Actions déclenchées

Résistance variable ✦ 2/rencontre
Déclencheur : le démon subit des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.
Effet (action libre) : le démon bénéficie d'une résistance 20 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il utilise à nouveau *résistance variable*.

For 22 (+14)	**Dex** 11 (+8)	**Sag** 13 (+9)
Con 17 (+11)	**Int** 5 (+5)	**Cha** 6 (+6)

Alignement chaotique mauvais **Langues** comprend l'abyssal

DÉMON, KLURICHIR

La vie dans les Abysses se déroule au rythme des conflits et des conquêtes. Les légions combattent les hordes et les seigneurs démons complotent en trahissant leurs alliés à la première occasion. Mais malgré les abus et la destruction, les plus puissantes personnalités des Abysses se tiennent en échec, chacune ne pouvant remplir ses objectifs sans risquer des représailles dévastatrices.

Les klurichirs se moquent cependant de cette forme d'immobilisme en faisant ce que les seigneurs démons ne peuvent se permettre. Ils mènent les masses de démons affranchis à la bataille et ébranlent l'ensemble des plans. Nés dans les plus profondes strates des Abysses, ils incarnent le fragment de mal pur qui bouillonne au cœur de ce plan. Les klurichirs ne craignent pas la vengeance. Ils jettent des quantités stupéfiantes d'assaillants au combat sans même se soucier de savoir s'ils ont une chance de remporter la bataille.

Connaissance

Arcanes DD 33 : les sages affirment que les klurichirs sont des seigneurs démons en devenir, de puissants fiélons sur le point de détenir un grand pouvoir dans les Abysses. Ils sont cependant différents de personnages de premier plan comme Yeenoghu et Baphomet car ils n'ont jamais compté parmi les rangs des originels.

L'influence corruptrice du fragment des Abysses a donné naissance aux klurichirs dans les strates les plus profondes du plan. Les savants estiment même que l'éclat de mal les a produits dans le but d'arracher les Abysses aux griffes des seigneurs démons et de les remplacer par des serviteurs plus malléables.

Rencontres

Les klurichirs émergent des strates inférieures des Abysses et restent en compagnie de puissants démons, parmi lesquels des balors, nalfeshnies et autres seigneurs démons bannis. Ils prennent la tête de légions dont le but est d'envahir les strates des Abysses les unes après les autres. Leur violence leur vaut un nombre grandissant de suivants qui viennent grossir les rangs de leurs hordes.

Klurichir	**Soldat niveau 28**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille TG	13 000 px
Pv 258 ; **péril** 129	**Initiative** +19
CA 42, **Vigueur** 42, **Réflexes** 37, **Volonté** 40	**Perception** +19
VD 8, vol 12 (maladroit)	Vision aveugle 5
Immunités terreur	

Traits

☼ **Influence maligne** (terreur) ✦ **aura** 2
Les ennemis pris dans l'aura ne peuvent pas regagner de points de vie.

Actions simples

⨺ **Hache du klurichir** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +33 contre CA
Réussite : 3d8 + 13 dégâts, ou 4d8 + 18 quand le klurichir est en péril, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du klurichir.

⨺ **Équarrissage brutal** (arme) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +33 contre CA
Réussite : 3d8 + 13 dégâts, ou 4d8 + 18 quand le klurichir est en péril, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du klurichir.

Actions déclenchées

⸸ **Pinces** ✦ **à volonté**
Condition : le klurichir ne doit pas avoir de créature étreinte.
Déclencheur : un ennemi marqué par le klurichir se déplace.
Attaque (réaction immédiate) : corps à corps 2 (l'ennemi en question) ; +31 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 13 dégâts, et la cible est étreinte.
Maintien (mineure) : le klurichir maintient l'étreinte, et la cible subit 2d8 + 13 dégâts.

Résistance variable ✦ **3/rencontre**
Déclencheur : le klurichir subit des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.
Effet (action libre) : le klurichir bénéficie d'une résistance 30 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il utilise à nouveau *résistance variable*.

⨺ **Paroles blasphématoires** (nécrotique) ✦ **rencontre**
Déclencheur : le klurichir est en péril pour la première fois.
Attaque (action libre) : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +31 contre Volonté
Réussite : 3d6 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

For 31 (+24)	**Dex** 16 (+17)	**Sag** 21 (+19)
Con 26 (+22)	**Int** 21 (+19)	**Cha** 26 (+22)

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
Équipement grande hache

Les klurichirs au combat

Le klurichir lance ses hordes au combat puis il fonce vers l'ennemi qui lui paraît le plus coriace. Si un adversaire tente de prendre la fuite, le démon l'étreint au moyen de ses pinces pour le clouer sur place.

Le klurichir est agressif mais parvient à se contrôler dans une certaine mesure. Cet énorme démon concentre ses attaques sur un ou deux ennemis à la fois. Une fois en péril, il se transforme en machine de destruction aussi intrépide que le plus dingue des démons.

ARNIE SWEKEL

DÉMON, MOLYDEUS

THARIZDUN CRÉA LES ABYSSES en logeant un fragment de mal pur au cœur du Chaos Élémentaire, puis il chargea sept anges de protéger son trésor, mais ceux-ci se révélèrent incapables de résister à la corruption et à l'impureté de l'éclat. La proximité de l'objet finit par déformer ces gardiens, qui devinrent bientôt les abominations démoniaques bicéphales connues sous le nom de molydeus.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 33 : l'histoire n'a pas retenu grand-chose au sujet des sept anges qui protégeaient le fragment de mal, si ce n'est qu'ils agissaient contre leur gré. Leur obéissance naturelle les obligeait en quelque sorte à s'acquitter de leur tâche, mais les doutes qu'ils avaient au sujet de leur maître les rongeaient véritablement. Lorsque la caresse du mal s'abattit sur leur forme angélique, elle joua de cette division et les mutila au plus haut point. Le loup était la manifestation de l'agressivité et de la férocité des anges, tandis que le serpent représentait leur allégeance incertaine. La hache que porte chaque molydeus est une relique de l'ancienne vie du démon, car elle renferme la lueur vive et vierge de la création.

RENCONTRES

Les molydeus apparaissent seuls ou accompagnés d'une petite escorte de démons inférieurs. Ils préfèrent œuvrer au côté de mariliths, mais s'entourent parfois de balors et de klurichirs. Les seigneurs démons en font aussi leurs agents et gardiens, mais ce genre d'accord ne dure jamais bien longtemps et s'achève généralement dans un bain de sang.

LES MOLYDEUS AU COMBAT

Les têtes de loup et de serpent du molydeus sont parfaitement coordonnées et donnent de grands coups de dents aux adversaires proches. La tête de loup met un ennemi en position, puis celle du serpent s'abat dans le but d'inoculer son venin neutralisant.

ARNIE SWEKEL

Les démons molydeus sont étroitement liés à leur hache d'armes. Quand l'un d'eux est tué, son arme se dissout rapidement pour ne laisser derrière elle qu'une flaque visqueuse et putride. Quand un molydeus perd sa hache au combat, il est pris de rage meurtrière jusqu'à ce qu'il la récupère ou en forge une nouvelle.

Molydeus	**Soldat d'élite niveau 29**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G	30 000 px
Pv 544 ; **péril** 272	**Initiative** +22
CA 45, **Vigueur** 44, **Réflexes** 39, **Volonté** 43	**Perception** +26
VD 8	Vision aveugle 5
Immunités terreur	
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1	

TRAITS

☼ Poids démoniaque ✦ aura 2
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralenti et ne peut pas se téléporter jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Vision à 360°
Les ennemis ne jouissent pas d'un avantage de combat en prenant le molydeus en tenaille.

Doubles actions
Le molydeus effectue deux tests d'initiative et entreprend deux tours de jeu par round. Il regagne l'usage de son action immédiate au début de chacun de ses tours de jeu.

Cervelle de rechange
À la fin de chacun de ses tours de jeu, le molydeus se sauvegarde automatiquement contre les effets d'étourdissement ou d'hébétement qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler, mais également contre tout effet de charme qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

ACTIONS SIMPLES

(+) Hache d'armes (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +34 contre CA
Réussite : 4d10 + 15 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

(+) Morsure de loup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +34 contre CA
Réussite : 4d8 + 19 dégâts, et le molydeus fait glisser la cible de 6 cases dans une case qui lui est adjacente.

(+) Morsure de serpent (poison) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +34 contre CA
Réussite : 1d6 + 10 dégâts, puis la cible confère un avantage de combat et subit 20 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).

✧ Parole d'effroi (terreur) **✦ rencontre**
Attaque : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +32 contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : la cible est ralentie et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Résistance variable ✦ 3/rencontre
Déclencheur : le démon subit des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.
Effet (action libre) : le démon bénéficie d'une résistance 30 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il utilise à nouveau *résistance variable*.

Compétences Bluff +28, Histoire +24, Intimidation +28, Intuition +26

For 30 (+24)	**Dex** 22 (+20)	**Sag** 24 (+21)
Con 32 (+25)	**Int** 21 (+19)	**Cha** 28 (+23)

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
Équipement hache d'armes

DÉMON, NALFESHNIE

Les nalfeshnies sont originaires de l'Attristante Escarande, la quatre centième strate des Abysses. Là, les plus grands et vieux d'entre eux règnent sous le nom des Seigneurs du Chagrin. Ayant épuisé les ressources de leur royaume, les nalfeshnies tournent maintenant leur regard affamé vers d'autres strates. Ils marchandent avec les seigneurs démons, offrant leurs services de gardes en échange d'esclaves, de matières premières, de trésors et autres matériaux de choix venus de tous les plans.

Connaissance

Arcanes DD 28 : les nalfeshnies sont les corpulents rejetons de Tantagaras, un seigneur démon terrassé lors du soulèvement de Tharizdun contre les dieux. Avant de périr en combat singulier face à Kord, le seigneur démon eut le temps de mettre au monde des milliers de démons qui incarnaient sa faim et sa paresse.

Les Légions Dandinantes, comme on les appela bien vite, furent abattues par la perte de leur père. Elles rapportèrent son corps dans l'Attristante Escarande et lui rendirent hommage en le dévorant. Après avoir englouti sa chair caoutchouteuse, les démons passèrent du statut de serviteurs naïfs à celui de fiélons malins et malicieux, chacun doté d'un fragment de la conscience de son créateur.

Mais les souvenirs de Tantagaras tournèrent rapidement les démons les uns contre les autres et une grande guerre menaça de les emporter tous, qui s'acheva cependant lorsque six d'entre eux devinrent les Seigneurs du Chagrin. Ils découpèrent leur strate en domaines et dans chaque royaume des nalfeshnies établirent des fiefs, jurant loyauté à leur seigneur en échange d'une autonomie totale. Pour finir, l'Attristante Escarande devint un écheveau de royaumes disparates gouvernés par des « nobles » perfides et chamailleurs.

Mais tous les nalfeshnies ne sont pas soumis aux Seigneurs du Chagrin. Quelques-uns ont donc quitté l'Attristante Escarande et fondé de nouveaux foyers ailleurs dans les Abysses. Ces démons sont devenus sénéchaux, courtisans et conseillers de Baphomet, Yeenoghu et Graz'zt pour n'en citer que quelques-uns. D'autres ont créé de modestes royaumes sur des strates libres et tiennent leur cour en compagnie des démons dont ils parviennent à s'arroger les services.

Rencontres

Les nalfeshnies divisent les créatures en trois catégories :

La première, qui est aussi leur préférée, regroupe les créatures « bonnes à manger », ce qui inclut les animaux, la plupart des humanoïdes (et notamment les halfelins) ainsi que les démons inférieurs. Un nalfeshnie ne prend jamais la peine de négocier avec une créature qu'il souhaite manger. Parfois, ce monstre fait des prisonniers humanoïdes qu'il ajoute à son garde-manger pour les dévorer plus tard. Les nalfeshnies préfèrent le goût des créatures terrifiées.

Ensuite, viennent les créatures « bonnes à utiliser », ce qui inclut celles qu'ils ne digèrent pas, comme les insectes, les araignées, les gnomes, les immortels, certains démons, de puissants humanoïdes et les créatures élémentaires.

Enfin, il y a les créatures « bonnes à servir ». Cette distinction est réservée aux entités les plus puissantes, comme les seigneurs démons, les originels et de puissants élémentaires tels que les éfrits. Quand un nalfeshnie sert une créature, sa nature méchante et malicieuse s'efface, révélant un monstre misérable et gémissant qui s'incline et cajole à chaque occasion.

Porcher nalfeshnie

Les nalfeshnies sont devenus une force de premier plan des Abysses lors du Grand Dénouement, l'ère sous laquelle les démons évoluèrent après avoir dévoré le cadavre de leur chef Tantagaras. La plupart devinrent alors ce qu'on appelle des porchers, connus dans tous les Abysses. Violent et farouche, le porcher prête allégeance à un seigneur précis et combat pour son compte. Il peut jouer un rôle de garde ou de fantassin, mais beaucoup s'associent en compagnies de mercenaires que les seigneurs démons s'échangent au travers des Abysses. Célèbres pour leur résistance et leur obéissance, les porchers sont très convoités.

Porcher nalfeshnie — **Brute niveau 20**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille TG — 2 800 px

Pv 237 ; **péril** 118 — **Initiative** +11
CA 32, **Vigueur** 34, **Réflexes** 32, **Volonté** 32 — **Perception** +16
VD 6, vol 4 (maladroit) — Vision dans le noir
Résistances poison 10

Actions simples

Hallebarde (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +25 contre CA
Réussite : 3d12 + 16 dégâts, et le porcher pousse la cible de 2 cases.

Morsure nocive (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +25 contre CA
Réussite : 3d8 + 12 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Résistance variable ✦ **2/rencontre**
Déclencheur : le démon subit des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.
Effet (action libre) : le démon bénéficie d'une résistance 20 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il utilise à nouveau *résistance variable*.

Esprits brisés (psychique) ✦ **rencontre**
Déclencheur : le porcher est en péril pour la première fois.
Attaque (action libre) : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +23 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : le porcher fait glisser la cible de 3 cases. La cible est étourdie au lieu d'être hébétée (sauvegarde annule).

Compétences Intimidation +20

For 26 (+18)	**Dex** 12 (+11)	**Sag** 22 (+16)
Con 27 (+18)	**Int** 13 (+11)	**Cha** 20 (+15)

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
Équipement harnois, hallebarde

Tyran nalfeshnie

Les plus grands nalfeshnies sont adeptes de magie rituelle et possèdent de vastes bibliothèques remplies d'ouvrages arcaniques anciens. Un tyran nalfeshnie acceptera peut-être de se séparer de l'un de ses rituels en échange d'un présent d'une valeur supérieure à celle du parchemin. Ce monstre est particulièrement gourmand et si l'on sait s'y prendre (en lui proposant une poignée de halfelins bien gras), sans doute acceptera-t-il de nouer quelque alliance ou d'offrir ses faveurs.

Tyran nalfeshnie	**Contrôleur niveau 23**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille TG	5 100 px
Pv 215 ; **péril** 107	**Initiative** +12
CA 37, **Vigueur** 35, **Réflexes** 34, **Volonté** 36	**Perception** +22
VD 6, vol 4 (maladroit)	Vision dans le noir

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +28 contre CA
Réussite : 4d6 + 17 dégâts, et le tyran fait glisser la cible de 2 cases.

Foudre noire (nécrotique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +26 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 9 dégâts nécrotiques, puis la cible est ralentie et subit une vulnérabilité psychique 15 jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tyran.

Murmures impies (psychique) **✦ recharge** ⚄ ⚅
Attaque : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +26 contre Volonté
Réussite : 3d6 + 14 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Actions mineures

Regard abject ✦ recharge ⚅
Attaque : distance 5 (une créature) ; +26 contre Volonté
Réussite : les seules attaques que la cible peut effectuer sont des attaques de base (sauvegarde annule).
Chaque jet de sauvegarde raté : regard abject se recharge.

Actions déclenchées

Résistance variable ✦ 3/rencontre
Déclencheur : le démon subit des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.
Effet (action libre) : le démon bénéficie d'une résistance 30 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il utilise à nouveau *résistance variable*.

Compétences Arcanes +23, Bluff +24, Intimidation +24, Intuition +22

For 25 (+18)	**Dex** 13 (+12)	**Sag** 23 (+17)
Con 23 (+17)	**Int** 23 (+17)	**Cha** 27 (+19)

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun

Les porchers nalfeshnies au combat

Bien qu'il soit moins puissant que d'autres nalfeshnies, le porcher n'en est pas moins cruel. Se dandinant, il pousse ses adversaires à l'aide de sa hallebarde en direction de ses alliés. Toute créature qui s'approche un peu trop du démon aura affaire à sa salive dégoulinante et venimeuse.

Le porcher ne connaît pas les arts arcaniques, mais ce don latent se manifeste quand il est grièvement blessé, produisant alors une explosion d'énergie psychique qui s'en prend aux souvenirs et pensées de ses adversaires.

Les tyrans nalfeshnies au combat

Gavé de chair pourrie, le tyran préfère ne pas bouger sa graisse pour combattre ses adversaires directement. Il ordonne donc à ses serviteurs de passer à l'attaque en restant sur son lit de chair et d'humeurs visqueuses en jetant de noirs éclairs. Quand un intrus ose attaquer un tyran, le démon ravage son assaillant corps et âme à l'aide d'un pouvoir terrifiant, ne le relâchant que pour voir son cadavre s'effondrer au sol.

FRANZ VOHWINKEL

DÉMON, QUASIT

Si les Abysses s'attachent avant tout à annihiler la création, certains démons s'aventurent dans le monde naturel pour y semer le désordre avec nettement plus de subtilité. Les quasits visent tous ceux qui touchent à l'occulte, les entraînant sur la voie du mal au travers de pouvoirs cachés dans les textes interdits, les rituels de magie noire et les objets maudits. Ces minuscules démons aiment par-dessus tout la destruction et le chaos que sont capables de générer les lanceurs de sorts.

Connaissance

Arcanes DD 19 : les seigneurs abyssaux créent les quasits pour qu'ils répandent le mal et le chaos dans le monde. Espions invétérés, ils furètent en quête de lanceurs de sorts dotés d'une piètre volonté et d'un manque flagrant de contrôle de soi. Le quasit marchande donc avec un lanceur de sorts mortel et tente de le persuader de bien vouloir le prendre à ses côtés comme familier. Le démon pousse ensuite le mortel à commettre des actes de plus en plus haineux et destructeurs, jusqu'à ce que cela signe sa perte. Quand un mortel meurt en possession d'un familier quasit, ce dernier tente de conduire son âme aux Abysses afin de l'offrir à son seigneur démon tutélaire.

Quasit — **Contrôleur niveau 7**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille TP — 300 px

Pv 75 ; **péril** 37 — **Initiative** +8
CA 23, **Vigueur** 16, **Réflexes** 21, **Volonté** 19 — **Perception** +10
VD 8 — Vision dans le noir

Traits

☼ **Influence du tentateur** ✦ **aura** 2
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde.

Actions simples

⊕ **Morsure** (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 0 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 2d6 + 5 dégâts, et la cible confère un avantage de combat (sauvegarde annule).

Actions mineures

Tentation du mal ✦ **à volonté** (1/round)
Attaque : explosion de proximité 3 (une créature prise dans l'explosion) ; +10 contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée (sauvegarde annule). L'effet prend également fin si la cible effectue une attaque contre un de ses alliés.

Invisibilité (illusion) ✦ **à volonté** (1/round)
Effet : le quasit devient invisible jusqu'à ce qu'il effectue un jet d'attaque.

Actions déclenchées

Résistance variable ✦ **rencontre**
Déclencheur : le quasit subit des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.
Effet (action libre) : le quasit bénéficie d'une résistance 10 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il utilise à nouveau *résistance variable.*

Compétences Arcanes +8, Bluff +11, Discrétion +13

For 8 (+2)	**Dex** 21 (+8)	**Sag** 14 (+5)
Con 11 (+3)	**Int** 10 (+3)	**Cha** 16 (+6)

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun

THOMAS M. BAXA (2)

Rencontres

Quand ils accompagnent d'autres démons, les quasits restent invisibles, furetant pendant que leurs grands cousins font tout le boulot. Les démons du carnage et les neldrazus comptent parmi leurs alliés les plus courants. Toutefois, les quasits connaissent leurs plus grands succès en se faisant des alliés dans le monde naturel. Ils servent parfois de conseillers auprès d'humanoïdes mauvais, comme les orques, les gnolls et les hobgobelins, mais préfèrent travailler avec des lanceurs de sorts destructeurs, plus particulièrement des arcaniens.

Les quasits au combat

Le quasit combat indirectement. Ce démon manipule un ennemi qui va alors servir ses intérêts, en lui faisant miroiter de grands pouvoirs en échange d'avantages nébuleux. Dès lors qu'un lanceur de sorts mortel accepte un quasit, l'individu se met à entreprendre des actions douteuses d'un point de vue moral. Pendant ce temps, le quasit demeure invisible et continue d'enjôler le mortel.

DÉMON, ULTRODÉMON

LES ULTRODÉMONS MÈNENT LES ARMÉES de mezzodémons et de nycadémons dans les Abysses. Célèbres pour leurs incessantes machinations, ils ne se montrent guère loyaux envers leurs maîtres et moins encore entre eux. Ils mènent une guerre violente faite d'intrigues et de trahisons, accumulant richesses et pouvoirs en progressant vers leurs objectifs.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 29 : les ultrodémons sont étonnants en ce sens qu'ils aiment l'or, tout comme les mezzodémons. S'ils apprécient la destruction au même titre que tous les démons, ils préfèrent s'entourer de biens matériels plutôt que de se livrer à des carnages. Ce sont d'excellents comploteurs et manipulateurs. Ils échafaudent des plans machiavéliques pour accumuler des richesses et asseoir leur place dans les Abysses.

RENCONTRES

Les ultrodémons sont aussi cupides et avides que les guerriers mezzodémons. Ils nouent des accords biaisés avec d'autres factions et louent leurs services en échange de sommes exorbitantes, d'objets magiques et de faveurs macabres. On les trouve parmi toutes sortes de démons et d'humanoïdes puissants, mais ils sont rarement loyaux envers ces créatures. Les petits arrangements d'un ultrodémon ne sont jamais coercitifs, ce qui veut dire que le monstre n'hésite pas à se retourner contre son employeur lorsque le contrat ne lui paraît plus assez juteux.

Intrigant ultrodémon **Contrôleur (meneur) niveau 22**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M — 4 150 px

Pv 205 ; **péril** 102 — **Initiative** +15
CA 36, **Vigueur** 32, **Réflexes** 34, **Volonté** 34 — **Perception** +21
VD 7, déphasage — Vision aveugle 5

ACTIONS SIMPLES

Épée longue (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 3d8 + 10 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'intrigant.

Rayons ardents (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une ou deux créatures) ; +25 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 7 dégâts de feu.

Autorité démoniaque ✦ **se recharge** quand le démon est en péril pour la première fois
Effet : chaque allié adjacent à l'intrigant effectue une attaque de base de corps à corps avec un avantage de combat au prix d'une action libre.

ACTIONS MINEURES

Regard hypnotique (charme) ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Attaque : distance 5 (une créature) ; +25 contre Volonté
Réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Effet : jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, la cible ne peut pas attaquer l'intrigant.

Regard traître (charme) ✦ **recharge** ⚃
Attaque : distance 5 (une créature) ; +25 contre Volonté
Réussite : la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'intrigant.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Résistance variable ✦ **rencontre**
Déclencheur : l'intrigant subit des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.
Effet (action libre) : l'intrigant bénéficie d'une résistance 20 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il utilise à nouveau *résistance variable*.

Instinct de conservation (illusion, téléportation) ✦ **rencontre**
Déclencheur : un ennemi met l'intrigant en péril.
Effet (réaction immédiate) : l'intrigant se téléporte et échange sa place avec un allié qu'il voit situé dans un rayon de 10 cases. L'intrigant devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, et l'allié peut effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre l'ennemi qui a mis l'intrigant en péril s'il est à portée d'allonge.

Compétences Arcanes +22, Bluff +23, Discrétion +20, Intimidation +23

For 13 (+12)	**Dex** 18 (+15)	**Sag** 20 (+16)
Con 21 (+16)	**Int** 23 (+17)	**Cha** 25 (+18)

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
Équipement épée longue

LES INTRIGANTS ULTRODÉMONS AU COMBAT

L'intrigant est un génie qui cherche à détourner le cours des événements à son avantage. Il orchestre la bataille pendant que ses alliés forment une garde tout autour de lui. L'intrigant s'attaque à l'esprit même de ses victimes en poussant ses alliés à frapper rapidement et brutalement. Quand un ennemi lui met la pression, il frappe à coups d'*épée longue* puis se met à l'abri alors son adversaire chancelle.

L'intrigant évite la bataille sauf s'il ne peut y échapper ou qu'elle lui permet de remplir des objectifs à long terme. Si le combat tourne au vinaigre, il quitte le théâtre des opérations en n'emmenant avec lui que ses alliés préférés, puis il ordonne à sa chair à canon de retarder l'ennemi le temps de se mettre à l'abri.

DERRO

LES DERROS SONT LES DESCENDANTS pervertis d'une civilisation aliénée et assoiffée de pouvoir qui manqua déchirer la trame des plans aux premières lueurs du monde. Avides de puissance originelle mais ne voulant s'agenouiller devant aucun maître, les derros ouvrirent des portails menant au Royaume Lointain dans l'espoir d'en dompter le pouvoir. La folie et l'horreur qu'ils libérèrent cependant poussèrent le Serpent Universel à entraîner leurs terres sous la surface dans le but de mettre un terme à leurs machinations.

Lorsque des drows tombèrent les premiers sur les survivants de la civilisation derro, seule une elfe noire parvint à s'échapper. Après avoir rejoint les siens, ses membres tranchés et ses divagations convainquirent les drows que les derros devaient être éliminés.

Des siècles passés à se morfondre dans leurs cités en ruine n'ont pas détourné les derros de leur perversion. Ils s'en prennent régulièrement aux civilisations voisines et lancent parfois des expéditions en surface. Ces pillards repartent alors avec des esclaves pour produire des aberrations. Leur monde se résume au désir et à la souffrance, à la paranoïa et à une cruelle perfidie. Même les drows, pourtant décadents eux aussi, ne souffrent pas la présence des derros et ont juré de leur mener une guerre éternelle.

CONNAISSANCE

Exploration DD 23 : les derros survivent dans les ruines de leur civilisation et en parcourent les décombres telles des vermines sur une carcasse boursouflée. Leur nombre est très modeste, mais ils s'entourent de nombreux esclaves. Quaggoths, drows, humains et gobelins triment donc aux champs ou ornent les tables des banquets. Les derros se réjouissent grandement de leur pouvoir et n'hésitent pas à tuer leurs esclaves à la moindre offense.

Les savants derros sont de puissantes mystiques connectés au Royaume Lointain qui règnent sur les communautés de leur race. Toutefois, ils se comportent rarement en guides et préfèrent développer leur compréhension de la puissance aberrante. Ainsi, les plus puissants derros gouvernent au nom des savants et font valoir leurs lubies en usant d'acier et d'une brutalité extrême. Les derros se regroupent pour mater et abuser leurs esclaves ou piller les communautés humanoïdes des environs, ce qui inclut bien évidemment celles d'autres derros.

RENCONTRES

Les derros n'ont pas d'alliés parmi les civilisations de l'Outreterre et sont même considérés comme des ennemis par toutes les races qui ont élu domicile dans l'obscurité. Les humanoïdes qui combattent à leurs côtés le font sous peine de mort. Les esclaves qui leur servent de soldats incluent des habitants de la surface mais également des citoyens de l'Outreterre. Toutefois, ces conscrits ne sont pas toujours très fiables et attaquent les derros les plus proches si cela peut leur permettre d'échapper à leurs griffes.

Les derros s'allient avec des non-humanoïdes et des aberrants. Ils collaborent avec les grells, les flagelleurs mentaux et les tyrannœils, et servent volontiers les aboleths, qu'ils voient comme l'expression ultime du pouvoir du Royaume Lointain.

HOMME D'ARMES DERRO

Avant-postes abandonnés, caravanes dévastées et forteresses rasées parsèment l'Outreterre. Les derros adhèrent totalement à la notion de frappes préventives, si bien que des patrouilles d'hommes d'armes font de fréquents raids sur les terres voisines pour parer au développement de leurs ennemis. Les hommes d'armes derros voient ce genre de mission comme un grand honneur et les savants font appel à eux pour se débarrasser des rivaux gênants et des serviteurs récalcitrants.

Homme d'armes derro **Artilleur niveau 13**
Humanoïde naturel de taille P 800 px

Pv 101 ; **péril** 50 **Initiative** +12
CA 27, **Vigueur** 24, **Réflexes** 27, **Volonté** 24 **Perception** +9
VD 5 Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 contre les effets de terreur

TRAITS

Avantage de combat
L'homme d'armes inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute créature qui lui confère un avantage de combat.

ACTIONS SIMPLES

Dague (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 3d4 + 9 dégâts.

Volée de carreaux (arme) ✦ **recharge** ⚄ ⁞⁞
Condition : l'homme d'armes doit utiliser une arbalète de poing à répétition.
Attaque : décharge de proximité 5 (les créatures prises dans la décharge) ; +20 contre CA
Réussite : 2d8 + 7 dégâts, et l'homme d'armes pousse la cible de 1 case.

ACTIONS MINEURES

Arbalète de poing à répétition (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10/20 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 1d8 + 5 dégâts.

ACTIONS LIBRES

Force de la folie ✦ **rencontre**
Condition : l'homme d'armes ne peut utiliser *force de la folie* qu'à son tour de jeu.
Effet : lancez un d6 dont le résultat prend la forme d'un bonus de pouvoir qui s'ajoute aux jets d'attaque de l'homme d'armes jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Par ailleurs, l'homme d'armes confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Discrétion +17, Intimidation +13

For 11 (+6)	**Dex** 22 (+12)	**Sag** 6 (+4)
Con 17 (+9)	**Int** 10 (+6)	**Cha** 14 (+8)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, profond
Équipement armure de cuir, dague, arbalète de poing à répétition, 4 chargeurs de 10 carreaux chacun

LES HOMMES D'ARMES DERROS AU COMBAT

Intrépide et agressif, l'homme d'armes derro arrose le champ de bataille de carreaux d'arbalète, touchant ses alliés et ses ennemis. Son but est de tuer et si la mort d'un rival lui permet de grimper dans la hiérarchie, eh bien, tant mieux.

Voyou derro

La folie influe énormément sur l'existence des derros, au point que même les plus humbles d'entre eux ont de curieuses crises de délire. Le voyou derro arpente les tunnels reculés, ricanant tout en cherchant des créatures avec qui partager ses fantasmes démoniaques.

Voyou derro	**Brute sbire niveau 14**
Humanoïde naturel de taille P	250 px
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	**Initiative** +9
CA 26, **Vigueur** 25, **Réflexes** 24, **Volonté** 25	**Perception** +5
VD 5	Vision dans le noir
Actions simples	
⊕ **Gourdin** (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +19 contre CA	
Réussite : 14 dégâts.	
Actions déclenchées	
Sacrifice dément ✦ rencontre	
Déclencheur : le voyou rate une attaque.	
Effet (action libre) : l'attaque touche finalement et le voyou est réduit à 0 point de vie.	
For 13 (+8)	**Dex** 14 (+9)	**Sag** 6 (+5)
Con 18 (+11)	**Int** 8 (+6)	**Cha** 16 (+10)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, profond	
Équipement armure de cuir, bouclier léger, gourdin	

Les voyous derros au combat

Le voyou derro hurle et beugle à la bataille, sautant sur ses adversaires tel un chien enragé et affamé. Il n'écoute que ses chefs, mais il arrive que son état mental limite quelque peu son obéissance.

Fanatique derro

Les savants derros apprécient tout particulièrement le fanatisme. Les hommes d'armes les plus meurtriers sont ainsi conduits dans le saint des saints des savants où on les oblige à poser les yeux sur le Royaume Lointain. Ceux dont l'esprit n'est pas aussitôt annihilé deviennent les combattants fanatiques qui constituent les rangs des armées derros.

Fanatique derro	**Franc-tireur niveau 14**
Humanoïde naturel de taille P	1 000 px
Pv 140 ; **péril** 70	**Initiative** +13
CA 27, **Vigueur** 26, **Réflexes** 25, **Volonté** 25	**Perception** +5
VD 6	Vision dans le noir
Traits	
Folie décuplée	
Quand le fanatique est en péril, il subit un malus de -2 aux jets d'attaque et inflige 2d6 dégâts supplémentaires.	
Actions simples	
⊕ **Hache d'armes** (arme) ✦ **à volonté**	
Effet : le fanatique annule toute marque qui l'affecte, se décale de 2 cases et effectue l'attaque suivante.	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +19 contre CA	
Réussite : 2d10 + 11 dégâts.	
Actions libres	
Force de la folie ✦ rencontre	
Condition : le fanatique ne peut utiliser *force de la folie* qu'à son tour de jeu.	
Effet : lancez un d6 dont le résultat prend la forme d'un bonus de pouvoir qui s'ajoute aux jets d'attaque du fanatique jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Par ailleurs, le fanatique confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.	
Actions déclenchées	
↓ **Folie sanguinaire ✦ à volonté**	
Déclencheur : le fanatique met un ennemi en péril.	
Effet (action libre) : le fanatique utilise *hache d'armes* contre un ennemi.	
Compétences Intimidation +15	
For 12 (+8)	**Dex** 19 (+11)	**Sag** 6 (+5)
Con 20 (+12)	**Int** 10 (+7)	**Cha** 16 (+10)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, profond	
Équipement armure de cuir, hache d'armes	

BEN WOOTTEN

Les fanatiques derros au combat

Hurlant et bavant tel un animal enragé, le fanatique fonce au combat et attaque férocement avec *hache d'armes*. Il ne connaît pas la peur et se moque bien des blessures qu'il reçoit. Même aux portes de la mort, il ne se détourne jamais d'un bon carnage.

Moissonneur derro

Les derros ne sont pas faits pour travailler, d'autant que des humanoïdes peuvent le faire à leur place. Les esclaves jouent donc un rôle important dans leur société. Les moissonneurs derros s'entourent d'esclaves qu'ils envoient trimer dans les champignonnières mais qui sont aussi les sujets de leurs expériences. Les moissonneurs parcourent donc les tunnels qui entourent leurs cités en ruine pour fondre sur les voyageurs et tendre des embuscades aux caravanes.

Moissonneur derro **Chasseur niveau 15**
Humanoïde naturel de taille P 1 200 px

Pv 116 ; **péril** 58 **Initiative** +17
CA 30, **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 26 **Perception** +10
VD 6 Vision dans le noir

Traits

Avantage de combat
Le moissonneur inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute créature qui lui confère un avantage de combat.

Actions simples

Pic de guerre (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 3d8 + 10 dégâts.

Moisson (arme) ✦ **à volonté**
Condition : au début de son tour de jeu, le moissonneur doit être caché vis-à-vis de la cible.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre Vigueur
Réussite : la cible se retrouve inconsciente (sauvegarde annule).

Fuite dans les ombres ✦ à volonté
Effet : le moissonneur se déplace à sa VD. S'il dispose d'un camouflage à la fin de son déplacement, il peut effectuer un test de discrétion pour se cacher.

Vie enchaînée ✦ rencontre
Condition : le moissonneur doit tenir des menottes.
Effet : le moissonneur enchaîne une créature sans défense de taille M ou inférieure qui lui est adjacente jusqu'à ce que cette créature réussisse une action d'évasion contre le derro. Tant qu'elle est enchaînée, la créature est maîtrisée. Par ailleurs, elle se retrouve à terre chaque fois qu'elle est touchée par une attaque de corps à corps.

Actions libres

Force de la folie ✦ rencontre
Condition : le moissonneur ne peut utiliser *force de la folie* qu'à son tour de jeu.
Effet : lancez un d6 dont le résultat prend la forme d'un bonus de pouvoir qui s'ajoute aux jets d'attaque du moissonneur jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Par ailleurs, le moissonneur confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Discrétion +18
For 10 (+7) **Dex** 22 (+13) **Sag** 6 (+5)
Con 20 (+12) **Int** 11 (+7) **Cha** 17 (+10)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, profond
Équipement armure de cuir, pic de guerre, 1 paire de menottes

Les moissonneurs derros au combat

Pendant que ses cohortes massacrent les gardes ennemis, le moissonneur s'empare d'esclaves, les assommant avant de les enchaîner. Si une créature ainsi attachée se défait de ses liens, le moissonneur et ses esclaves se chargent de lui taper dessus jusqu'à ce qu'elle se soumette.

Garde de fer derro

La paranoïa pousse les derros à utiliser des gardes de fer d'élite pour protéger leurs demeures croulantes. Armé d'une lance à fer crochu, ce combattant se fait une joie d'abattre ses ennemis et de retenir les rares esclaves qui tentent de prendre la fuite. Le garde de fer subit un endoctrinement très précis qui renforce son esprit et lui évite de tomber dans l'erreur, ce qui en fait un combattant plus discipliné que les autres derros.

Garde de fer derro **Soldat niveau 15**
Humanoïde naturel de taille P 1 200 px

Pv 150 ; **péril** 75 **Initiative** +9
CA 31, **Vigueur** 27, **Réflexes** 24, **Volonté** 27 **Perception** +5
VD 5 Vision dans le noir

Actions simples

Lance (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 3d8 + 10 dégâts, ou 3d8 + 15 contre les cibles à terre.

Coup accrocheur (arme) ✦ **à volonté**
Condition : le garde de fer ne doit pas déjà étreindre une créature.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts, ou 2d8 + 10 contre les cibles à terre, et la cible est étreinte.

Actions mineures

Estocade déséquilibrante (arme) ✦ **à volonté** (1/round)
Condition : le garde de fer doit utiliser une lance.
Attaque : corps à corps 1 (une créature étreinte par le garde de fer) ; +20 contre Vigueur
Réussite : la cible se retrouve à terre.

Actions libres

Force de la folie ✦ rencontre
Condition : le garde de fer ne peut utiliser *force de la folie* qu'à son tour de jeu.
Effet : lancez un d6 dont le résultat prend la forme d'un bonus de pouvoir qui s'ajoute aux jets d'attaque du garde de fer jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Par ailleurs, le garde de fer confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Intimidation +17, Larcin +12
For 17 (+10) **Dex** 10 (+7) **Sag** 6 (+5)
Con 22 (+13) **Int** 15 (+9) **Cha** 20 (+12)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, profond
Équipement armure d'écailles, lance

Les gardes de fer derros au combat

Si le garde de fer est aussi cinglé que les autres derros, son esprit instable cherche à intimider ses ennemis. Il se moque donc de ses adversaires en leur adressant un copieux flot d'insultes chaque fois qu'il frappe. Après avoir fait tomber sa cible, il se gausse et n'a de cesse de la transpercer de sa lance jusqu'à ce qu'elle ne bouge plus.

Savant derro

L'empire derro s'est effondré il y a bien longtemps, mais les savants préservent les traditions et connaissances de leur peuple en révisant notamment l'histoire pour décourager les conspirations. Au cœur des ruines, des horreurs indicibles protègent les savants qui se réunissent pour travailler à leur macabre magie et gagner du pouvoir en rouvrant les portails menant au Royaume Lointain.

Savant derro — **Contrôleur niveau 16**
Humanoïde naturel de taille P — 1 400 px

Pv 154 ; **péril** 77 — **Initiative** +10
CA 30, **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 29 — **Perception** +6
VD 5, téléportation 3 — Vision dans le noir

Actions simples

Fouet barbelé (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 3d8 + 11 dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du savant.

Fléau spirituel (focaliseur, psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +19 contre Volonté
Réussite : 3d6 + 8 dégâts psychiques, et la cible choisit de subir 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule) ou d'être hébétée (sauvegarde annule).

Fenêtre sur la folie (focaliseur, périmètre, psychique) ✦ **se recharge** quand le périmètre de ce pouvoir prend fin
Effet : le savant crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de zone 1 à 10 cases ou moins centrée sur un allié. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre. Un non-derro qui pénètre dans le périmètre ou y termine son tour de jeu subit 10 dégâts psychiques. Le savant peut annuler le périmètre au prix d'une action mineure.

Actions mineures

Danse de la folie ✦ **à volonté**
Effet : le savant fait glisser de 2 cases chaque créature prise dans le périmètre créé par *fenêtre sur la folie.*

Actions libres

Force de la folie ✦ **rencontre**
Condition : le savant ne peut utiliser *force de la folie* qu'à son tour de jeu.
Effet : lancez un d6 dont le résultat prend la forme d'un bonus de pouvoir qui s'ajoute aux jets d'attaque du savant jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Par ailleurs, le savant confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Arcanes +18

For 9 (+7)	**Dex** 14 (+10)	**Sag** 6 (+6)
Con 18 (+12)	**Int** 21 (+13)	**Cha** 23 (+14)

Alignement chaotique mauvais — **Langues** commun, profond, télépathie 10
Équipement fouet barbelé, orbe

Les savants derros au combat

Quand les ennemis s'approchent, le savant derro ouvre un portail sur le Royaume Lointain. Les horreurs qui observent depuis cette brèche s'en prennent à l'intégrité mentale de ses adversaires. L'étrange énergie qui s'en écoule provoque de véritables accès de démence, obligeant les victimes à mener une danse parfaitement incontrôlable. Enfin, le savant profite de sa téléportation pour échapper aux ennemis qui tentent de s'approcher de lui.

Esclave mutant

Les derros font grand usage de prisonniers et d'esclaves indisciplinés dans le cadre de leurs expériences. Déformées par la magie du royaume lointain, ces victimes deviennent d'abominables créatures aberrantes. Leur chair enfle, adopte une texture caoutchouteuse et présente de multiples mutations. Tentacules, yeux, os saillants et furoncles leur recouvrent alors le corps. Elles perdent leurs facultés d'élocution et de communication et leur regard est à peu près aussi expressif que celui d'un mort-vivant.

Esclave mutant — **Brute niveau 16**
Humanoïde aberrant de taille G — 1 400 px

Pv 193 ; **péril** 96 — **Initiative** +11
CA 28, **Vigueur** 29, **Réflexes** 26, **Volonté** 29 — **Perception** +7
VD 6 (ne peut pas se décaler) — Vision dans le noir

Traits

Esprit désagrégé (psychique) ✦ **aura** 1
Tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts psychiques. Chaque fois qu'un derro pris dans l'aura utilise *force de la folie*, l'esclave mutant peut utiliser *tentacule* au prix d'une action libre.

Actions simples

Morsure ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 3d12 + 6 dégâts.

Tentacule ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +19 contre Réflexes
Réussite : 2d12 + 6 dégâts, et l'esclave mutant étreint la cible. L'esclave mutant tire ensuite la cible de 1 case.

Tentacules cinglants ✦ **à volonté**
Condition : l'esclave mutant doit être en péril.
Attaque : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +21 contre CA
Réussite : 2d12 + 6 dégâts, et l'esclave mutant tire la cible de 1 case.

For 18 (+12)	**Dex** 16 (+11)	**Sag** 8 (+7)
Con 23 (+14)	**Int** 4 (+5)	**Cha** 23 (+14)

Alignement chaotique mauvais — **Langues** commun, profond

Les esclaves mutants au combat

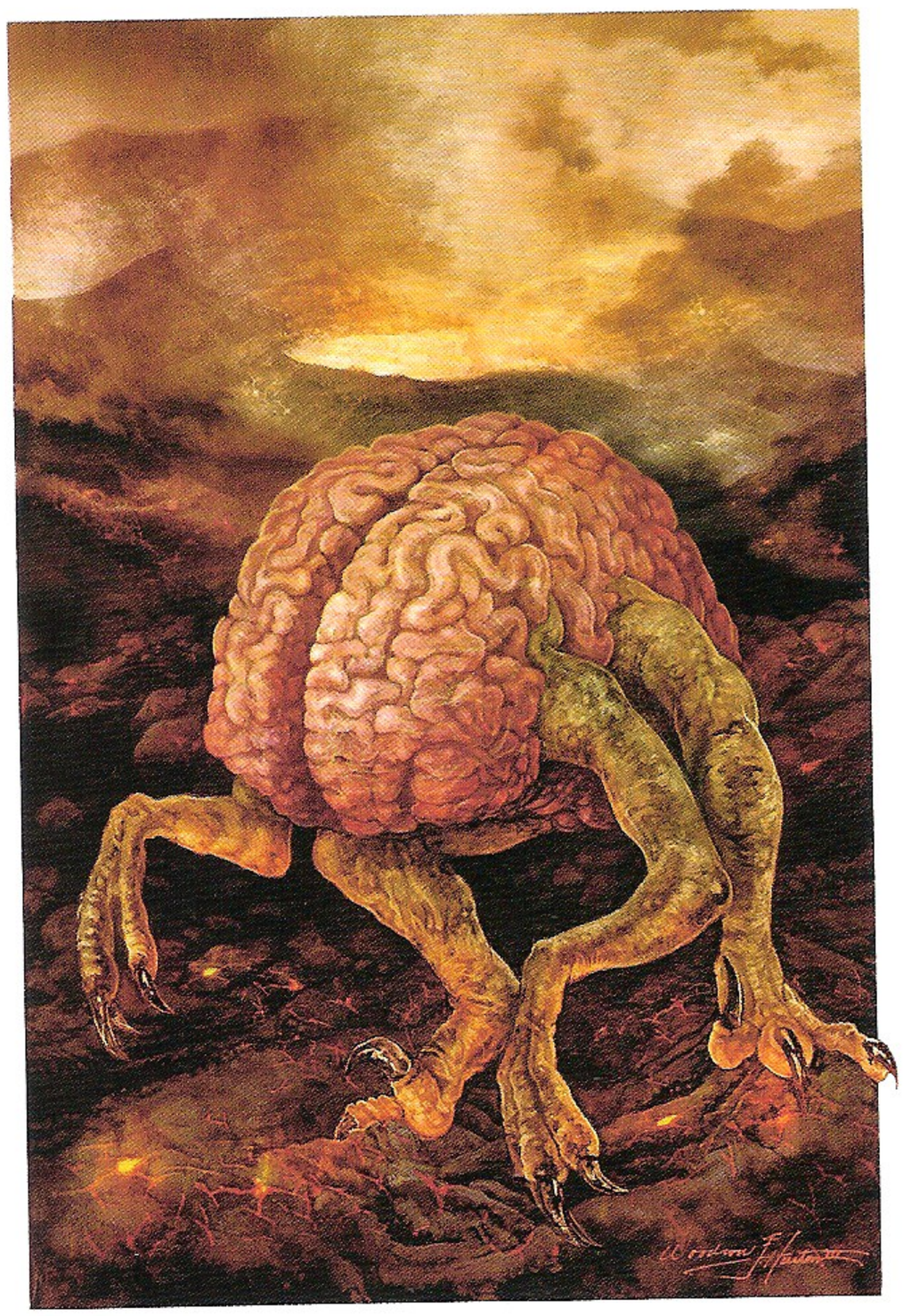
Réduits à leurs instincts les plus primaires, les esclaves ne cherchent qu'à obéir aux ordres de leurs maîtres derros dont les instructions ne sont toutefois pas toujours très claires. Ils se contentent donc de parcourir le champ de bataille et de causer un maximum de grabuge.

Dévoreur d'intellect

De toutes les terreurs qui hantent l'Outreterre, les dévoreurs d'intellect sont parmi les plus redoutées. Ces créatures hideuses corrompues par le Royaume Lointain rôdent dans les tunnels profonds et les grottes humides à la recherche de proies intelligentes. Quand un dévoreur d'intellect attaque, il absorbe l'énergie psychique de son adversaire, buvant goulûment jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une coquille vide.

Connaissance

Exploration DD 23 : les dévoreurs d'intellect sont des parasites psychiques engendrés par la folie du Royaume Lointain. Sous leur forme larvaire, appelée ustilagor, ce ne sont que des vermines comparables aux rats, qui se blottissent dans les ombres et se nourrissent de l'énergie psychique de créatures plus grosses. On dit qu'ils sont formés à partir de la matière cérébrale des créatures tuées par d'autres dévoreurs d'intellect. Une fois adultes (prédateurs d'intellect), ils sont plus proches des loups et chassent en meute ou servent d'animaux de garde à des créatures plus intelligentes. Les rares spécimens qui survivent assez longtemps pour connaître une seconde métamorphose deviennent les véritables monstres que sont les goinfres d'intellect, aussi nommés collectionneurs de cerveaux.



Rencontres

On trouve des dévoreurs d'intellect à peu près partout où se rassemblent des créatures aberrantes, qu'ils soient entre eux ou au service de maîtres plus puissants. Les flagelleurs mentaux s'entourent souvent de ces monstres qui leur servent d'animaux de compagnie et de sentinelles. Les plus gros des goinfres d'intellect leur servent parfois même de monture, ainsi qu'à d'autres créatures cruelles.

Ustilagor

Les nains du dernier avant-poste avaient prévenu les explorateurs au sujet des ustilagors, la forme larvaire des dévoreurs d'intellect. On disait de ces embryons qu'ils étaient dépourvus des puissants pouvoirs de leurs parents. Mais quand trois membres de l'avant-garde du groupe tombèrent en hurlant sous les attaques d'une meute de ces horribles créatures, les autres explorateurs furent bien obligés de repenser leur entreprise.

Ustilagor — **Chasseur niveau 7**
Créature magique aberrante (aveugle) de taille P — 300 px

Pv 59 ; **péril** 29 — **Initiative** +9
CA 21, **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 20 — **Perception** +11
VD 6 — Aveugle, vision aveugle 10
Immunités aveuglé, regard

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 3d6 + 5 dégâts.

Menace agrippante (psychique) **✦ à volonté**
Condition : l'ustilagor ne doit pas déjà étreindre une créature.
Effet : l'ustilagor saute de 4 cases sans provoquer d'attaques d'opportunité puis effectue l'attaque suivante.
Attaque : corps à corps 1 (une créature qui confère un avantage de combat à l'ustilagor) ; +12 contre CA
Réussite : 1d6 + 3 dégâts, et l'ustilagor étreint la cible. Tant que la cible est étreinte par l'ustilagor, elle est hébétée et subit 5 dégâts psychiques continus.

Fouet mental (psychique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +10 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 5 dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ustilagor.

Actions mineures

Pensées obscurcies (illusion) **✦ à volonté** (1/round)
Attaque : distance 10 (une créature) : +10 contre Volonté
Réussite : l'ustilagor devient invisible pour la cible (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Résistance de l'esprit ✦ à volonté
Déclencheur : l'ustilagor subit des dégâts alors qu'il est victime d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Effet (aucune) : l'ustilagor effectue un jet de sauvegarde.

Compétences Discrétion +10

For 16 (+6)	**Dex** 15 (+5)	**Sag** 16 (+6)
Con 11 (+3)	**Int** 6 (+1)	**Cha** 21 (+8)

Alignement chaotique mauvais **Langues** télépathie 10

Les ustilagors au combat

Les ustilagors chassent en petites meutes, suivant prudemment leur proie pendant des heures en guettant le moment favorable pour frapper. Ils utilisent *fouet mental* contre des ennemis différents puis s'acharnent tous sur le premier adversaire à conférer un avantage

WOODROW HINTON III

de combat, jusqu'à ce que l'un d'entre eux saisisse un ennemi dans ses griffes grâce à *menace agrippante*. Une créature étreinte par un ustilagor se sent quelque peu grisée alors que le monstre la prive de ses pensées.

Prédateur d'intellect

Le prédateur frappa d'abord en retenant ses coups, comme s'il testait la force de chaque cible au moyen de ses griffes. Puis la créature disparut soudainement. Le paladin, qui une seconde plus tôt parait encore les attaques de la créature, poussa tout à coup un hurlement dément et retourna son épée contre ses compagnons.

Prédateur d'intellect — **Contrôleur niveau 14**
Créature magique aberrante (aveugle) de taille M — 1 000 px

Pv 140 ; **péril** 70 — **Initiative** +12
CA 25, **Vigueur** 26, **Réflexes** 23, **Volonté** 27 — **Perception** +18
VD 8 — Aveugle, vision aveugle 10
Immunités aveuglé, regard

Actions simples

⊕ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +19 contre CA
Réussite : 4d6 + 8 dégâts.

Voleur de corps (charme, psychique) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature étourdie) ; +17 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 6 dégâts psychiques, et la cible est dominée (sauvegarde annule ; la cible subit un malus de -2 au jet de sauvegarde). Tant que la cible est dominée par le prédateur, ce dernier occupe le même espace qu'elle et ne peut être pris pour cible ou subir de dégâts. Par ailleurs, il ne peut pas utiliser *griffes* tant que la cible est dominée. Quand la cible réussit sa sauvegarde, le prédateur apparaît dans l'espace inoccupé le plus proche de la cible.
Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Lance mentale ✦ recharge ⚄ ⚅
Attaque : distance 10 (une créature) ; +17 contre Volonté
Réussite : la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du prédateur.

Choc mental (psychique) **✦ rencontre**
Attaque : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +17 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Par ailleurs, le prédateur fait glisser la cible de 1 case.

Actions mineures

Marionnettiste (charme) **✦ à volonté** (1/round)
Effet : le prédateur fait entreprendre à la cible dominée par *voleur de corps* une action de mouvement ou une action mineure.

Actions déclenchées

Résistance de l'esprit ✦ à volonté
Déclencheur : le prédateur subit des dégâts alors qu'il est victime d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Effet (aucune) : le prédateur effectue un jet de sauvegarde.

Compétences Discrétion +17

For 16 (+10)	**Dex** 20 (+12)	**Sag** 16 (+10)
Con 20 (+15)	**Int** 8 (+6)	**Cha** 22 (+13)

Alignement chaotique mauvais **Langues** télépathie 10

Les prédateurs d'intellect au combat

Le prédateur d'intellect commence par attaquer sauvagement ses adversaires au corps à corps pour qu'ils sous-estiment la violence de ses pouvoirs mentaux. Après avoir attaqué avec *lance mentale*, il fusionne avec un ennemi étourdi, le domine et le force à attaquer ses propres alliés.

Goinfre d'intellect

Les dévoreurs d'intellect que les aventuriers avaient affrontés auparavant ne les avaient pas préparés à la créature tassée qui se tenait devant eux. Le monstre était boursouflé par toute l'intelligence dont il s'était nourri et des jambes arachnéennes soutenaient sa carcasse gonflée. Sa carapace de crustacé était couverte d'étranges motifs qui évoquaient des visages ; peut-être une dernière trace de ses victimes.

Goinfre d'intellect — **Contrôleur niveau 21**
Créature magique aberrante (aveugle) de taille G — 3 200 px

Pv 196 ; **péril** 98 — **Initiative** +16
CA 35, **Vigueur** 32, **Réflexes** 33, **Volonté** 35 — **Perception** +20
VD 8, escalade 6 (pattes d'araignée) — Aveugle, vision aveugle 10
Immunités aveuglé, regard

Traits

Parasites mentaux ✦ aura 1
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 en Volonté.

Actions simples

⊕ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +26 contre CA
Réussite : 3d8 + 16 dégâts.

Lacération mentale (psychique, terreur) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +23 contre Volonté
Réussite : 1d12 + 7 dégâts psychiques, et le goinfre d'intellect fait glisser la cible de 1 case.
Spécial : tant que le goinfre d'intellect domine une créature, il peut utiliser ce pouvoir une fois par round au prix d'une action mineure.

Simulacre de vie (charme, guérison) **✦ se recharge** quand aucune créature n'est dominée par ce pouvoir
Effet : une créature morte regagne 20 points de vie et est dominée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 point de vie ou moins.

Festin mental (charme, psychique) **✦ se recharge** quand aucune créature n'est dominée par ce pouvoir
Attaque : distance 10 (une créature) ; +23 contre Volonté
Réussite : la cible est dominée et subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux). Tant que le goinfre d'intellect domine la cible, il est immatériel.

Actions déclenchées

Résistance de l'esprit ✦ à volonté
Déclencheur : le goinfre d'intellect subit des dégâts alors qu'il est victime d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Effet (aucune) : le goinfre d'intellect effectue un jet de sauvegarde.

Compétences Arcanes +16, Bluff +23, Discrétion +21, Intuition +20

For 16 (+13)	**Dex** 23 (+16)	**Sag** 21 (+15)
Con 20 (+15)	**Int** 12 (+11)	**Cha** 26 (+18)

Alignement chaotique mauvais **Langues** télépathie 10

Les goinfres d'intellect au combat

Les pouvoirs du goinfre d'intellect se développent à un point tel qu'il n'a plus besoin de fusionner avec une victime. Au lieu de cela, il est capable d'aspirer l'esprit d'une proie à distance. Pendant qu'il force un adversaire à attaquer ses propres alliés, il martèle d'autres cibles d'attaques de *griffes* et de *lacération mentale*. Si un ennemi ou un allié est tué, il utilise *simulacre de vie* pour réanimer la créature et l'envoyer se battre.

DIABLE, CHEVALIER INFERNAL

Presque tous les royaumes proposent leur version d'une légende où des cavaliers noirs sont les hérauts de très mauvaises nouvelles. Nombre de ces récits se rapportent en fait aux chevaliers infernaux, les représentants de la cavalerie des Enfers lâchés en ce bas monde.

Les narzugons, les premiers chevaliers infernaux, étaient au service du dieu sans nom qu'Asmodée servait lui-même. Toutefois, ce dernier se joua d'eux afin qu'ils trahissent Celui Qui Fut, puis il terrassa le dieu. Leur trahison les condamna à servir Asmodée jusqu'à la fin des temps malgré la haine qu'ils vouent au seigneur des Neuf Enfers.

Mais tous les chevaliers infernaux ne servent pas directement Asmodée. Chaque archidiable, duc ou baron des Neuf Enfers dispose de tels cavaliers. Certains font aussi partie d'une compagnie, l'Ordre du Destrier Noir, qui tire son nom de ses montures.

Connaissance

Arcanes ou Histoire DD 23 : les narzugons sont animés par la colère car ils ont trahi leur maître et ne sauraient trouver le pardon. Condamnés à obéir aux ordres d'une cause qu'ils savent injuste, ces diables ne connaissent que la haine. Ils détestent leur nouveau maître, se détestent eux-mêmes, détestent leur immortalité et détestent les mortels libres. Ce sont des diables issus de serviteurs que l'on pousse à trahir leur dieu. Asmodée s'est joué des premiers humanoïdes qui devinrent les chevaliers infernaux et depuis, les rangs des narzugons n'ont fait que gonfler.

Rencontres

Les narzugons sont de nature clanique et s'associent rarement à d'autres forces des Enfers. Ils ne s'allient donc avec d'autres diables que lorsqu'un maître les y oblige. En fait, l'allié le plus important d'un tel chevalier est sa monture, habituellement un destrier noir, même si certains font parfois un autre choix. La garde de narzugons d'élite de Cania monte des mammouths alors que les cavaliers des cendres d'Avernus patrouillent le ciel à dos de vouivres.

Chevalier infernal — **Soldat niveau 15**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 1 200 px

Pv 146 ; **péril** 73
CA 31, **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 26
VD 6
Immunités terreur ; **Résistances** feu 20

Initiative +15
Perception +11
Vision dans le noir

Traits

Cavalier de l'enfer
Quand le cavalier est monté, sa monture peut effectuer des tests d'Acrobaties, d'Athlétisme et de Discrétion en utilisant les modificateurs de compétence du chevalier infernal plutôt que les siens.

Actions simples

Masse d'armes (arme, feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 2d8 + 9 dégâts plus 5 dégâts de feu, et la cible se retrouve à terre.

Lance de cavalerie enflammée (arme) ✦ **à volonté**
Condition : le chevalier infernal doit utiliser une lance de cavalerie.
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +20 contre CA. Quand le chevalier infernal charge alors qu'il est monté, cette attaque peut réussir un coup critique sur un jet de 19-20.
Réussite : 2d10 + 12 dégâts de feu.

Actions mineures

Yeux du narzugon ✦ **à volonté**
Effet : une créature située dans un rayon de 10 cases du chevalier infernal est marquée et ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier infernal.

Compétences Athlétisme +17, Discrétion +18, Intimidation +15

For 20 (+12)	**Dex** 22 (+13)	**Sag** 18 (+11)
Con 18 (+11)	**Int** 15 (+9)	**Cha** 17 (+10)

Alignement mauvais — **Langues** universel
Équipement harnois, bouclier lourd, masse d'armes, lance de cavalerie

Les chevaliers infernaux au combat

Un chevalier infernal se manifeste rarement sans sa monture, qui prend traditionnellement la forme d'un destrier noir (cf. *BF* 63). Monté, ce diable tourne autour du champ de bataille tel un vautour, cherchant la moindre faiblesse de ses ennemis. Dès lors qu'il a trouvé sa proie, il la regarde droit dans les yeux et charge. À pied, en revanche, le chevalier et ses alliés se positionnent de manière à limiter la mobilité de l'ennemi.

CHRIS SEAMAN

DIABLE CORRUPTIF

LES DIABLES CORRUPTIFS, ou pæliryons, sont des génies infernaux boursouflés de la rapine, de la sordidité et du vice. La plupart servent l'archidiable Dispater, seigneur du deuxième enfer. Les diables corruptifs passent leur temps à superviser les diables inférieurs dans les faubourgs de Dis et à tourmenter les damnés. Ces fiélons font appliquer les volontés de Dispater parmi les ruches et clapiers fétides dissimulés dans l'ombre de la Tour de Fer

CONNAISSANCE

Arcanes DD 29 : les traits grotesques du diable corruptif dissimulent une créature agile à l'intelligence créative. Les Neuf Enfers sont très dangereux sur le plan politique, mais avec un pæliryon pour tirer les ficelles, la scène se transforme vite en un dangereux dédale de double jeu, de rebondissements et de promesses non tenues.

Le diable corruptif est un croque-mitaine dans l'âme. Il se cache dans les ombres, manipulant coupe-jarrets et bureaucrates. Les effets de l'écheveau d'intrigues d'un tel diable se font ressentir bien avant que le monstre ne se montre sur scène.

RENCONTRES

Le diable corruptif est un dénicheur de talents et voit toute créature comme le moyen de parvenir à ses fins. Il manipule de puissantes créatures à distance tandis que ses plus proches alliés ne sont que chair à canon et flagorneurs obséquieux. Ces diables s'allient fréquemment avec d'autres créatures. Parmi leurs sous-fifres, on peut donc trouver des cambions, des diables vizirs, des tieffelins, des mortels et des succubes, même si peu d'entre eux réalisent que leur maître est un pæliryon.

DIABLE CORRUPTIF

Imposant physiquement, le diable corruptif préfère la manipulation à la violence. Quand il se sent en danger, il négocie plutôt que de combattre, gagnant du temps dans l'espoir d'en tirer un quelconque avantage. Ensuite, il n'hésite pas à se venger.

Diable corruptif **Contrôleur (meneur) niveau 22**
Humanoïde immortel (diable) de taille G 4 150 px

Pv 208 ; **péril** 104 **Initiative** +13
CA 36, **Vigueur** 34, **Réflexes** 34, **Volonté** 35 **Perception** +19
VD 4, vol 6 (stationnaire) Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +5 contre les effets de charme et de terreur

TRAITS

☼ **Présence corruptive** ✦ **aura** 5
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde.

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Griffes corruptives** (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

⊛ **Parole de corruption** (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20 (une créature) ; +25 contre Volonté
Réussite : 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

ACTIONS MINEURES

Influence du corrompu (charme) ✦ **à volonté** (1/round)
Effet : un ennemi situé dans un rayon de 10 cases du diable qui subit des dégâts psychiques continus est dominé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Sort du corrompu (psychique) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Effet : un allié ou une créature dominée situé dans un rayon de 10 cases du diable effectue une attaque de base de corps à corps contre une créature au choix du diable. Si l'attaque touche, la cible de l'attaque est également immobilisée (sauvegarde annule).

Mesures désespérées ✦ **se recharge** quand le diable est en péril pour la première fois
Effet : un allié situé dans un rayon de 5 cases du diable peut effectuer une attaque de base au prix d'une action libre et réussir un coup critique sur un jet de 19-20 avec cette attaque. L'allié confère un avantage de combat jusqu'au tour de jeu suivant du diable. Quand le diable est en péril, ce pouvoir affecte chacun de ses alliés situés dans un rayon de 5 cases.

Compétences Bluff +23, Diplomatie +23, Intuition +24

For 22 (+17)	**Dex** 15 (+13)	**Sag** 27 (+19)
Con 24 (+18)	**Int** 25 (+18)	**Cha** 24 (+18)

Alignement mauvais **Langues** universel

LES DIABLES CORRUPTIFS AU COMBAT

Le diable corruptif est un tacticien arrogant qui combat derrière un mur de sous-fifres en lançant des sorts à ses ennemis. Il crache de puissantes malédictions qui lacèrent l'esprit de sa victime et lui permettent d'en faire son pantin.

Lorsque la bataille tourne mal, son flot d'insultes se fait plus violent encore et il galvanise ses alliés qui prennent tout l'air d'une meute enragée. Une fois ses alliés abattus, il profite de ses ailes de chauve-souris pour fuir le champ de bataille en fomentant aussitôt sa vengeance.

Aïeul corruptif

Les aïeuls corruptifs sont les plus puissants diables corruptifs. Ils propagent leur influence maligne au moyen de leur verbe en obligeant les humanoïdes à accepter les pires contrats qui puissent les corrompre. Le but de l'aïeul corruptif peut être simple : faire sombrer une ville dans la spirale de la corruption et de l'infamie. Mais il peut aussi œuvrer pour une cause beaucoup plus importante, en planifiant par exemple la chute d'une organisation ou d'un royaume loyal. Ces monstres méprisent tous ceux qui s'entourent d'une morale et d'une réputation immaculée, aussi conspirent-ils pour les corrompre ou entraîner leur mort.

Aïeul corruptif **Contrôleur d'élite (meneur) niveau 29**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 15 000 px

Pv 530 ; **péril** 265 — **Initiative** +21
CA 44, **Vigueur** 40, **Réflexes** 42, **Volonté** 43 — **Perception** +22
VD 6
Résistances feu 15
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

Corruption tenace ✦ aura 5
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme.

Actions simples

Contact corrupteur (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : +32 contre Volonté (une ou deux créatures)
Réussite : 4d6 + 10 dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses contre les effets de charme jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'aïeul corruptif.

Contact du vice (charme, psychique) ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Attaque : corps à corps 1 (une ou deux créatures) ; +32 contre Volonté
Réussite : 4d6 + 10 dégâts psychiques, et choisissez l'un des effets suivants :
✦ Luxure : la cible est marquée par un ennemi situé dans un rayon de 5 cases d'elle (sauvegarde annule).
✦ Excès : la cible est hébétée (sauvegarde annule).
✦ Avarice : l'aïeul corruptif fait glisser la cible de 5 cases dans une case adjacente à l'un des alliés de la cible. La cible doit effectuer une attaque d'opportunité contre tout allié entreprenant une action qui provoquerait des attaques d'opportunité de la part de ses ennemis (sauvegarde annule).
✦ Terreur : l'aïeul corruptif pousse la cible de 5 cases. La cible ne peut s'approcher de son plein gré plus près de l'aïeul que la case d'où elle a débuté son tour de jeu (sauvegarde annule).
✦ Paresse : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
✦ Vengeance : la cible subit 2d10 + 10 dégâts chaque fois qu'elle utilise un pouvoir d'attaque (sauvegarde annule).

Appel à la corruption ✦ se recharge quand le diable est en péril pour la première fois
Effet : six serviteurs corrompus apparaissent dans des cases inoccupées situées dans un rayon de 5 cases de l'aïeul corruptif. Les serviteurs corrompus agissent juste après l'aïeul corruptif dans l'ordre d'initiative.

Actions mineures

Propagation de débauche ✦ à volonté (1/round)
Effet : un serviteur corrompu situé dans un rayon de 10 cases de l'aïeul corruptif peut effectuer une attaque de base au prix d'une action libre.

Actions déclenchées

Vice tenace (charme, psychique)
Déclencheur : l'aïeul corruptif est réduit à 0 point de vie.
Attaque (interruption immédiate) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +32 contre Volonté
Réussite : 4d6 + 10 dégâts psychiques, et la cible est sujette à l'un des effets de *contact du vice* choisi par l'aïeul corruptif.

For 22 (+20)	**Dex** 25 (+21)	**Sag** 27 (+22)
Con 25 (+21)	**Int** 28 (+23)	**Cha** 30 (+24)

Alignement mauvais — **Langues** universel

Les aïeuls corruptifs au combat

Au combat, l'aïeul corruptif s'entoure de serviteurs corrompus. Les contrats diaboliques qu'il noue avec de tels humanoïdes lui permettent de faire appel à ces créatures quand il en a besoin. Ce diable combat à ses conditions. Il tend à œuvrer dans l'ombre en chargeant des serviteurs corrompus et autres alliés d'exécuter ses ordres. Quand il affronte des adversaires, il y a de bonnes chances qu'il soit entouré de pièges et d'alliés. Et quand il utilise ses pouvoirs contre des ennemis, il vise différentes cibles dans le but de répandre son contact délétère parmi ses adversaires.

Serviteur corrompu

Les âmes qualifiées de serviteurs corrompus servent habituellement de puissantes créatures qui incarnent le vice auquel elles sont liées. En règle générale, cela veut dire qu'elles sont au service de diables corruptifs. Quand un humanoïde mène une existence entièrement tournée vers le vice, il a de bonnes chances de venir grossir les rangs des serviteurs corrompus. Les diables corruptifs surveillent donc de loin les individus qui se perdent dans la luxure, l'excès ou la haine. Le pæliryon s'intéresse alors de plus près à ces créatures, jaugeant leurs faiblesses et cherchant le moyen de tirer les bonnes ficelles. Puis, lorsque sa proie lui semble misérable et inconsolable, il lui offre l'objet de son désir. Un contrat est alors couché sur le papier, habilement rédigé de façon à duper l'humanoïde qui ne s'y attend pas. Une fois le pacte signé, le texte dégage une lueur incandescente, reproduisant le contrat infernal sur la peau de l'humanoïde avant d'en faire un reflet de son propre vice.

Connaissance

Arcanes DD 28 : les corrompus se manifestent dans les sociétés réprimées et leur simple présence propage l'iniquité. Là où apparaît un corrompu, on peut généralement s'attendre à en trouver d'autres. Chacun a sa propre histoire, mais leur transformation est telle qu'ils se rappellent rarement leur ancienne vie. Le corrompu est le fruit de contrats infernaux chuchotés aux pires moments de la vie d'une personne. Le contrat lui offre l'objet de son désir en échange de son âme. Il est possible de lui rendre son état initial, mais le contrat infernal doit d'abord être annulé et le corrompu doit renoncer à ses vices.

Rencontres

Les serviteurs corrompus vivent parmi toutes les cultures humanoïdes, si bien qu'ils trouvent des alliés partout. Pour s'allier avec l'un d'eux, il suffit de se pencher sur leurs désirs. Ces monstres répandent le vice aussi se retrouvent-ils fréquemment. Bien souvent, ils sont au service de puissants souverains humanoïdes ou de créatures qui espèrent renverser une civilisation, qu'il s'agisse de diables, de démons, de réprouvés ou

de fomorians. Mais on les trouve habituellement en compagnie de diables corruptifs, qui sont généralement à l'origine de leur création. Les diables corruptifs des Neuf Enfers disposent souvent d'importantes escortes de serviteurs corrompus qui leur obéissent aveuglément.

Libertine corrompue

Une étrangère arrive en ville et attire l'attention de tous les hommes. Elle est belle, riche et ravissante. Rapidement, elle obsède plusieurs des habitants de la ville qui la dévorent des yeux lorsqu'elle passe dans la rue. Certains la suivent, mais ne s'en approchent jamais trop près. Ne pensant qu'à elle, ils n'en dorment même plus la nuit, perdent l'appétit et ont tout l'air hagards. Ils arrêtent ensuite de travailler et ne prennent plus soin d'eux. Aussi, lorsque le diable corruptif leur propose d'exaucer leurs souhaits, ils acceptent sans réaliser un instant la supercherie.

Libertine corrompue **Chasseur sbire niveau 24**
Humanoïde naturel de taille M 1 513 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +22 **Perception** +16
CA 38, **Vigueur** 36, **Réflexes** 36, **Volonté** 37
VD 6

Traits

Sensualité décuplée
La libertine ne peut être la cible d'une attaque que si elle est le plus proche ennemi de l'assaillant.

Actions simples

(+) (♈) **Contact de la luxure** (charme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 ou distance 10 (une créature) ; +27 contre Volonté
Réussite : 16 dégâts. Choisissez l'un des alliés de la libertine situé dans un rayon de 5 cases de la cible. Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, la cible est marquée par cette créature. Par ailleurs, si la cible a marqué des créatures, ces marques sont annulées.

Actions déclenchées

Propagation de passion
Déclencheur : un ennemi réduit la libertine à 0 point de vie.
Effet (aucune) : l'ennemi en question se déplace à sa VD au prix d'une action libre dans une case adjacente à son ennemi le plus proche.

For 17 (+15)	**Dex** 23 (+18)	**Sag** 18 (+16)
Con 25 (+19)	**Int** 14 (+14)	**Cha** 28 (+21)

Alignement mauvais **Langues** commun

DIABLE CORRUPTIF

Bâfreur corrompu

Cela commence sans doute avec un porte-monnaie bien garni qui permet de s'offrir les mets les plus riches. À moins que l'origine de l'excès ne réside dans une véritable obsession pour un plat ou une boisson. Dans tous les cas, l'individu condamné à devenir un bâfreur corrompu s'engraisse en faisant preuve d'un véritable laisser-aller gastronomique. Au fil des mois, sa gourmandise l'empêche de bouger ou de travailler et la personne se sent constamment affamée. Ensuite, alors que le diable corruptif lui offre un morceau de choix, la victime accepte volontiers ses conditions sans réaliser le sort qui l'attend.

Bâfreur corrompu **Soldat sbire niveau 25**
Humanoïde naturel de taille M 1 750 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +16 **Perception** +13
CA 41, **Vigueur** 38, **Réflexes** 37, **Volonté** 36
VD 6

Actions simples

(+) **Morsure** ✦ **à volonté**
Condition : le bâfreur ne doit pas déjà étreindre une créature.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +30 contre Volonté
Réussite : 12 dégâts, et la cible est étreinte.

Mâchonnement ✦ **à volonté**
Effet : une créature étreinte pas le bâfreur subit 12 dégâts.

Actions déclenchées

Propagation d'excès
Déclencheur : un ennemi réduit le bâfreur à 0 point de vie.
Effet (aucune) : si l'ennemi en question ne regagne pas de points de vie avant la fin de son tour de jeu suivant, il subit 16 dégâts.

For 25 (+19)	**Dex** 14 (+14)	**Sag** 12 (+13)
Con 28 (+21)	**Int** 16 (+15)	**Cha** 20 (+17)

Alignement mauvais **Langues** commun

WAYNE REYNOLDS

Avaricieux corrompu

Une personne condamnée à rejoindre les rangs des avaricieux corrompus s'intéresse à la richesse à l'exclusion de toute autre chose. Elle hait les pauvres et méprise les riches. Peut-être emprunte-t-elle cette voie en convoitant d'abord un objet précieux, une pièce d'or que lui aura remise un aventurier. Après ce premier aperçu, la cupidité prend racine. Elle se démène alors pour accumuler toujours plus d'argent, n'hésitant pas à se tourner vers le crime. Face à de l'or, elle a les yeux écarquillés et semble totalement fascinée. Rapidement, son teint devient livide et maladif en raison du temps qu'elle passe enfermée près de son trésor. Puis un diable corruptif lui offre un objet qui surpasse tout ce qu'elle possède déjà et la malheureuse accepte les conditions de son interlocuteur sans réaliser l'horrible transformation qui prend alors place.

Avaricieux corrompu — **Artilleur sbire niveau 26**
Humanoïde naturel de taille M — 2 250 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
Initiative +20
Perception +16

CA 40, **Vigueur** 37, **Réflexes** 38, **Volonté** 39
VD 6

Actions simples

Contact de la cupidité (charme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +28 contre Volonté
Réussite : 12 dégâts, et l'avaricieux fait glisser la cible de 5 cases dans une case adjacente à l'un de ses alliés.

Chipeur de magie ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +31 contre Réflexes
Réussite : 16 dégâts, et la cible perd l'une de ses utilisations de pouvoir quotidien d'objet magique jusqu'à la fin de la rencontre.

Actions déclenchées

Chapardage agonisant
Déclencheur : une attaque ennemie réduit l'avaricieux à 0 point de vie.
Effet (aucune) : si l'attaque en question a été portée avec un objet magique ayant des pouvoirs de rencontre ou quotidiens, ces pouvoirs sont dépensés.

For 15 (+15)	**Dex** 24 (+20)	**Sag** 16 (+16)
Con 24 (+20)	**Int** 17 (+17)	**Cha** 26 (+21)

Alignement mauvais — **Langues** commun

Fainéante corrompue

Une mère aux douze enfants en a assez de travailler car une vie à laquelle elle ne peut échapper l'a usée. Elle se pose en victime et s'apitoie sur son sort. Son existence ne lui offre aucune perspective et semble se détériorer de jour en jour. Elle s'enferme dans sa chambre, envoyant ses enfants dans la rue pour faire la manche, comptant sur eux pour se nourrir et s'habiller. Mais ils en ont rapidement assez et lorsque les puissances infernales lui proposent la vie qu'elle mérite, elle accepte sans même réaliser la créature qu'elle est devenue.

Fainéante corrompue — **Soldat sbire niveau 27**
Humanoïde naturel de taille M — 2 750 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
Initiative +16
Perception +22

CA 43, **Vigueur** 40, **Réflexes** 39, **Volonté** 38
VD 6

Traits

Aura de lassitude ✦ **aura** 1
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Contact paresseux (charme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +30 contre Volonté
Réussite : 17 dégâts, et la cible ne peut pas entreprendre d'actions de mouvement jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la fainéante.

Actions déclenchées

Propagation d'indolence (sommeil)
Déclencheur : un ennemi réduit la fainéante à 0 point de vie.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 10 (l'ennemi en question pris dans l'explosion) ; +30 contre Volonté
Réussite : la cible est inconsciente jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

For 17 (+16)	**Dex** 12 (+14)	**Sag** 29 (+22)
Con 25 (+20)	**Int** 20 (+18)	**Cha** 22 (+19)

Alignement mauvais — **Langues** commun

MICHAEL PHILLIPI

Fou corrompu

Tout commence par un incident. Un passant bouscule accidentellement quelqu'un qui en retour le pousse dans une flaque d'eau boueuse. Celui qui tombe est en colère, l'autre ne s'excuse pas et les choses semblent en rester là. Mais quelques jours plus tard, la colère ne retombe pas et l'individu est fou de rage vis-à-vis de celui qui l'a poussé. Il tente de le retrouver pour obtenir des excuses, mais rien n'y fait. Sans défouloir, la colère le ronge littéralement. Puis, alors qu'il semble à deux doigts de sombrer dans la folie, un personnage apparaît et lui propose de lui révéler l'endroit où se trouver son agresseur. Acceptant la perspective de vengeance qui s'offre à lui, le malheureux devient un fou corrompu.

Fou corrompu **Brute sbire de niveau 28**
Humanoïde naturel de taille M 3 250 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +21 **Perception** +17

CA 40, **Vigueur** 41, **Réflexes** 40, **Volonté** 39
VD 6

Actions simples

Contact du courroux (*charme*) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +31 contre Volonté
Réussite : 8 dégâts, et la cible effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre son allié le plus proche.

Actions déclenchées

Coup vengeur ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi rate le fou.
Effet (réaction immédiate) : le fou utilise *contact du courroux* contre l'ennemi en question.

Propagation du courroux
Déclencheur : un ennemi réduit le fou à 0 point de vie.
Effet (aucune) : l'ennemi en question effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre son allié le plus proche.

For 30 (+24)	**Dex** 25 (+21)	**Sag** 17 (+17)
Con 20 (+19)	**Int** 15 (+16)	**Cha** 26 (+22)

Alignement mauvais **Langues** commun

Poltron corrompu

Un soldat monte la garde nerveusement dans un avant-poste reculé, se demandant si des maraudeurs orques ne vont pas lui tomber dessus. Des journées passées seul finissent par venir à bout de sa détermination et il commence à songer à abandonner son poste. Et puis, un matin, il aperçoit une horde d'orques franchir la crête des collines. Il sait alors qu'il doit prendre ses jambes à son cou pour prévenir au plus vite les habitants de la ville voisine, mais la terreur le cloue sur place. Les orques se rapprochent, mais il n'arrive pas à faire un pas. La chance semble alors lui sourire en lui envoyant un autre soldat prêt à l'aider, à condition qu'il signe un papier le relevant de sa garde.

Poltron corrompu **Contrôleur sbire niveau 29**
Humanoïde naturel de taille M 3 750 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +24 **Perception** +22

CA 43, **Vigueur** 39, **Réflexes** 41, **Volonté** 42
VD 6

Actions simples

Contact du lâche ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +32 contre Volonté
Réussite : 15 dégâts, et la cible s'éloigne du poltron à sa VD, en évitant le danger si possible.

Actions déclenchées

Peur du châtiment
Déclencheur : un ennemi réduit le poltron à 0 point de vie.
Effet (aucune) : l'ennemi en question s'éloigne de l'ennemi le plus proche à sa VD.

For 20 (+19)	**Dex** 30 (+24)	**Sag** 26 (+22)
Con 26 (+22)	**Int** 14 (+16)	**Cha** 17 (+17)

Alignement mauvais **Langues** commun

Les serviteurs corrompus au combat

Au combat, les serviteurs corrompus se déploient en tentant de semer la discorde parmi un maximum d'ennemis. Ils tirent parti de leurs effets de charme pour influencer de multiples adversaires. Si différents types de corrompus apparaissent en même temps, ils peuvent se liguer contre un même ennemi en l'affligeant de divers effets handicapants.

Les serviteurs corrompus obéissent souvent à d'autres créatures et sont donc sujets aux caprices de leurs maîtres. Un mortel qui passe un accord avec les puissances infernales n'a guère de libertés et ne conserve que des souvenirs épars de son ancienne vie.

DIABLE ENRAGÉ

LES DIABLES ENRAGÉS FURENT CRÉÉS pour livrer bataille au cours de la guerre de Sang, ce conflit intermittent entre les Abysses et les Neuf Enfers.

L'épaisse peau pierreuse de ce monstre est couverte de hiéroglyphes universels exprimant la colère et la haine. Quand ces symboles s'illuminent, ils réduisent les résistances adverses. Ce diable est ainsi nommé parce qu'il cède à une rage enjouée lorsqu'il perçoit le sang d'un ennemi ou le voit flancher sous les coups de son lourd maillet.

Des meutes de diables enragés parcourent les désolations d'Avernus en quête d'ennemis. Bien que les démons soient leurs cibles préférées, il leur arrive d'affronter des créatures qui ne sont pas originaires des Abysses depuis que la guerre de Sang connaît une accalmie.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 21 : ces brutes pourvues de défenses et recouvertes de glyphes sont le fruit d'une expérience. De l'ichor démoniaque fut injecté dans le corps de chevaliers infernaux dans l'espoir de créer des diables capables de combattre la force brute des démons. Ces expériences donnèrent cependant naissance à des créatures de carnage incontrôlables qui s'abattirent sur diables et démons. Des ritualistes maîtrisèrent enfin leur nature chaotique au moyen de hiéroglyphes universels et les monstres devinrent des diables à part entière.

RENCONTRES

Les diables enragés parcourent la première strate des enfers en meutes, s'alliant avec tout diable ou agent infernal dès lors qu'on leur garantit un bon combat. Ces diables admirent les chevaliers infernaux et les suivent aveuglément au champ de bataille, même si les cavaliers ne les traitent finalement pas mieux que des objets. Les diables légionnaires s'associent souvent aux diables enragés, qui aiment les voir se faire massacrer au combat.

Dans le monde, le diable enragé est généralement sous le joug d'un sorcier du pacte infernal, d'un despote complètement cinglé ou d'un seigneur de guerre en maraude. Les cultes diaboliques font également appel à ces diables pour se venger de leurs pires ennemis. Toutefois, il faut agir d'une main de fer pour mater un tel diable, qui s'il est incontrôlé peut faire autant de dégâts à un culte faible qu'aux adversaires qu'il est censé anéantir.

Diable enragé **Brute niveau 11**
Humanoïde immortel (diable) de taille G 600 px

Pv 138 ; **péril** 69 **Initiative** +7
CA 23, **Vigueur** 24, **Réflexes** 21, **Volonté** 23 **Perception** +9
VD 6 Vision dans le noir
Résistances feu 20

TRAITS

Rage sanguinaire
Le diable enragé inflige 2d6 dégâts supplémentaires aux ennemis en péril.

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Maillet amoindrissant** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 2d12 + 5 dégâts, et la cible perd toutes ses résistances jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Maillet renversant (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +16 contre CA
Réussite : 1d12 + 5 dégâts, et le diable pousse la cible de 3 cases. Si la cible est en péril après cette attaque, elle se retrouve à terre.

Fléau du démon (arme) ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +14 contre Vigueur
Réussite : 2d12 + 5 dégâts, puis la cible est affaiblie et perd toutes ses résistances (sauvegarde annule les deux).

Compétences Athlétisme +15, Endurance +14

For 21 (+10)	**Dex** 15 (+7)	**Sag** 18 (+9)
Con 18 (+9)	**Int** 9 (+4)	**Cha** 11 (+5)

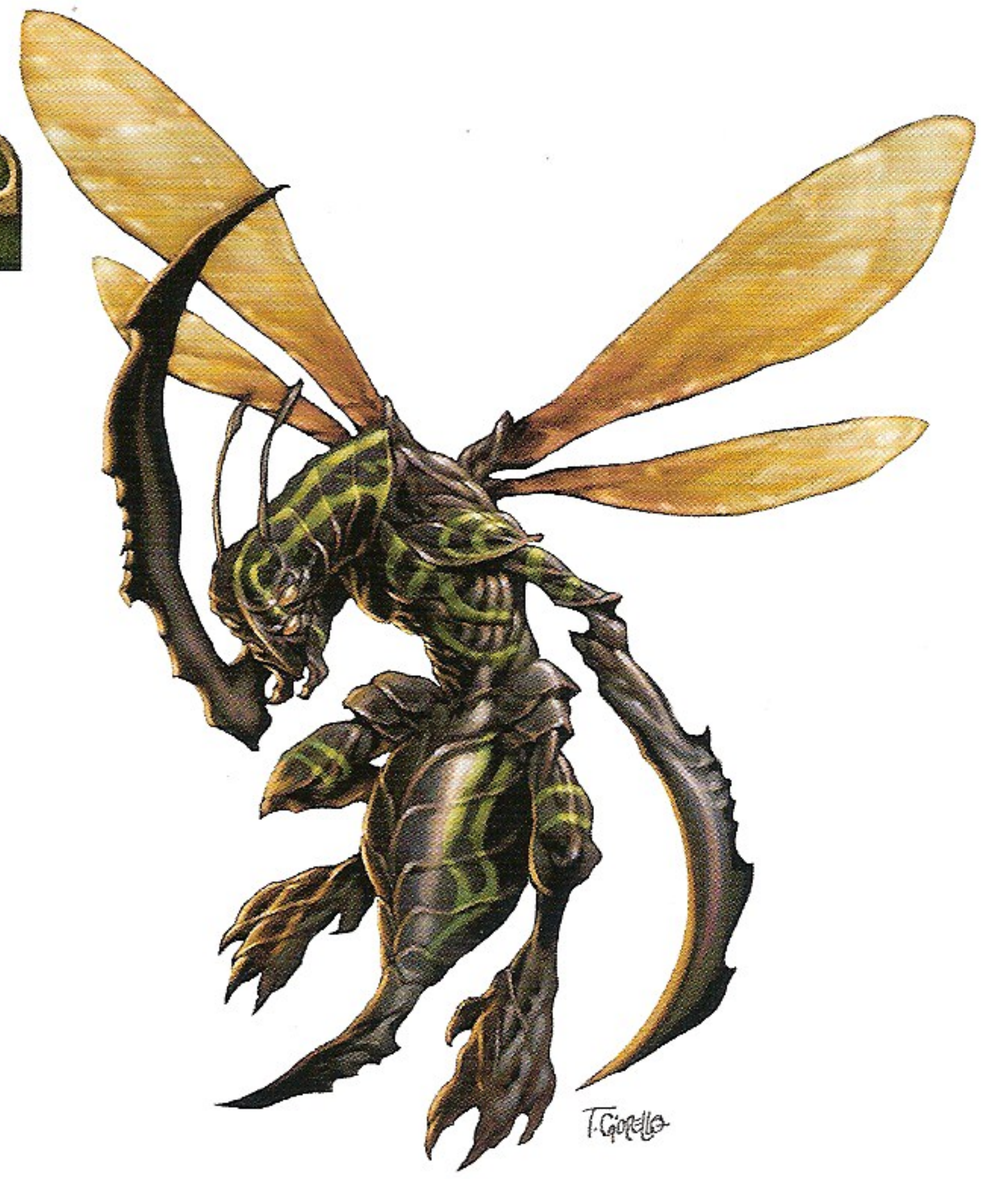
Alignement mauvais **Langues** universel
Équipement maillet

LES DIABLES ENRAGÉS AU COMBAT

Le diable enragé croit que la meilleure attaque est encore de lancer en avant sa masse de muscles et de pierre. Il est implacable et ne fait pas de quartier. Il aime les gerbes de sang et les os qui se brisent sous ses coups. Joyeux, presque enfantin dans son amour de la violence, il est pris de *rage sanguinaire* lorsque son assaut arrive à son terme.

WAYNE ENGLAND

DIABLE, GUÊPE INFERNALE



LES GUÊPES INFERNALES SONT les représentantes d'une immense colonie qui a élu domicile dans le Jardin des Délices de Malbolge. Implacables et dotés d'une logique à toute épreuve mais aussi d'une étrange intelligence et de l'instinct propre aux insectes sociaux, ces diables se soumettent à toutes les exigences de leur reine.

Autrefois, les guêpes infernales étaient des démons apparentés aux mezzodémons. Lors de son incursion dans les Abysses, Glasya défit leur maître et les ramena dans les Neuf Enfers, où elle les transforma en diables pour en faire des troupes de choc et autres gardes du corps.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 28 : jadis, les guêpes infernales étaient des démons au service d'un seigneur démon vespiforme. Durant la guerre de Sang, Glasya vainquit le seigneur démon et ses curieux rejetons vinrent à elle en la prenant pour leur nouvelle reine.

Aujourd'hui, la colonie de guêpes infernales est comme l'extension de la volonté de Glasya. Contrairement à la plupart de ses sbires, il n'est pas nécessaire de les séduire ou de les manipuler. À leurs yeux, servir Glasya est un véritable honneur.

Quand elles quittent Malbolge, les guêpes infernales sont en mission pour leur reine ou détachées auprès d'un allié de Glasya.

RENCONTRES

Obéissant aveuglément aux ordres de Glasya, les guêpes infernales peuvent apparaître aux côtés de toute créature servant la fille d'Asmodée. Il arrive aussi, mais c'est rare, que Glasya confie un groupe de tels diables à ses alliés.

Guêpe infernale gardienne **Franc-tireur sbire niveau 19**
Créature magique immortelle (diable) de taille M — 600 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. — **Initiative** +18
CA 33, **Vigueur** 29, **Réflexes** 31, **Volonté** 28 — **Perception** +18
VD 0, vol 8 (stationnaire) — Vision dans le noir

ACTIONS SIMPLES

Griffe-épée ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +24 contre CA
Réussite : 13 dégâts.
Effet : la guêpe infernale se décale à la moitié de sa VD avant ou après l'attaque.

Dard de guêpe infernale (feu, poison) **✦ rencontre**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +22 contre Vigueur
Réussite : 13 dégâts de feu et de poison, puis la cible est ralentie et ne peut se décaler jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la guêpe infernale.

For 23 (+15) — **Dex** 25 (+16) — **Sag** 18 (+13)
Con 19 (+13) — **Int** 16 (+12) — **Cha** 22 (+15)
Alignement mauvais — **Langues** universel

Guêpe infernale **Franc-tireur niveau 23**
Créature magique immortelle (diable) de taille G — 5 100 px

Pv 212 ; **péril** 106 — **Initiative** +21
CA 37, **Vigueur** 34, **Réflexes** 35, **Volonté** 32 — **Perception** +20
VD 0, vol 8 (stationnaire) — Vision dans le noir

TRAITS

Traînage
Quand la guêpe infernale se déplace alors qu'elle étreint une créature, elle peut la tirer avec elle. Par ailleurs, la créature reste étreinte, et la guêpe infernale ne provoque pas d'attaque d'opportunité de sa part.

ACTIONS SIMPLES

Griffe-épée ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +28 contre CA
Réussite : 2d8 + 7 dégâts.

Griffes embrochantes ✦ à volonté
Condition : la guêpe infernale doit voler.
Effet : la guêpe infernale vole à sa VD. À tout moment de son déplacement, elle peut utiliser *griffe-épée* deux fois. Si les deux attaques touchent la même cible, cette dernière est étreinte. La guêpe infernale ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible des attaques en raison de son déplacement.

Dard de guêpe infernale (feu, poison) **✦ recharge** ⚄ ⚅
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +26 contre Vigueur
Réussite : 2d10 + 10 dégâts de poison, puis la cible est ralentie, ne peut se décaler et subit 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule tous).

For 24 (+18) — **Dex** 26 (+19) — **Sag** 19 (+15)
Con 20 (+16) — **Int** 15 (+13) — **Cha** 23 (+17)
Alignement mauvais — **Langues** universel

LES GUÊPES INFERNALES AU COMBAT

Chaque membre d'un guêpier œuvre pour Glasya. Ces diables travaillent en unités parfaitement disciplinées pour tuer ou étreindre leurs adversaires. Les gardiennes envahissent le champ de bataille, frappant leurs ennemis de leur dard. Les guêpes les plus grosses suivent les gardiennes et tentent de transpercer leurs adversaires avant de les emporter.

TOMÁS GIORELLO

DIABLE, NUÉE DIABOLIQUE

LES NUÉES DIABOLIQUES SONT les agents et les assassins de Belzébuth, le Seigneur des Mouches. Des groupes de ces diables affamés constitués d'essaims de mouches voraces qui prennent une forme vaguement humanoïde encombrent les tunnels et plans d'eau stagnante du septième enfer. Chaque colonie attend l'appel de son maître afin de se nourrir de viande et d'âmes. Les aventuriers et diables solitaires qui ont le malheur de mettre les pieds dans l'antre d'une nuée diabolique ont toutes les chances de faire les frais de l'appétit de la colonie.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 25 : une nuée diabolique se forme quand un ange pris à mentir à son maître est réduit en charpie. Son âme renaît dans les Neuf Enfers et est piégée dans une masse de mouches qui bourdonnent non loin de Belzébuth. Ensuite, la nuée se rend vers les lacs d'eau stagnante de Maladomini, où elle connaît les affres de la faim mais ne meurt pas. Avec le temps, son désespoir et sa voracité croissent tandis qu'elle attend les ordres de son maître. Quand elle est chargée d'une mission, la nuée obéit scrupuleusement aux ordres de Belzébuth, car elle a là l'occasion de voler librement et de se nourrir.

RENCONTRES

Les nuées diaboliques s'allient avec toute créature à la demande de leur maître, ce qui inclut bien souvent diantrefosses et diables guerroyeurs. Bien qu'elles préfèrent les créatures vivantes de chair et de sang, tous les êtres qui ne sont pas au service de Belzébuth constituent un repas potentiel.

Les nuées diaboliques sont aussi envoyées auprès de cultes qui vénèrent Belzébuth. Elles protègent alors de puissants sites ou se vengent des ennemis du culte en question.

Nuée diabolique **Franc-tireur niveau 18**
Créature magique immortelle (diable, nuée) de taille G 2 000 px

Pv 174 ; **péril** 87 **Initiative** +18
CA 32, **Vigueur** 30, **Réflexes** 31, **Volonté** 29 **Perception** +14
VD 0, vol 10 (stationnaire) Vision dans le noir
Résistances acide 20, demi-dégâts des attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone

TRAITS

☼ **Attaque de nuée** (acide) ✦ **aura 1**
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts d'acide et est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Nuée
La nuée diabolique peut occuper le même espace qu'une autre créature, et un ennemi peut entrer dans son espace, qui est un terrain difficile. Les attaques de corps à corps et à distance ne peuvent tirer, pousser ou faire glisser la nuée. Elle peut se faufiler par toute ouverture assez grande pour l'une des créatures la constituant.

ACTIONS SIMPLES

Coup (acide) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre Réflexes
Réussite : 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Malédiction acide (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature subissant des dégâts d'acide continus) ; +21 contre Volonté
Réussite : 3d8 + 13 dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la nuée.

Dégobillage de mouches (acide) ✦ **se recharge** quand le diable est en péril pour la première fois
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +21 contre Vigueur
Réussite : la cible subit 10 dégâts d'acide continus et confère un avantage de combat (sauvegarde annule les deux).

Décalage de nuée (acide) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Effet : la nuée se décale de sa VD et peut traverser l'espace de ses ennemis durant ce déplacement. Chaque fois qu'elle entre dans l'espace d'un ennemi pour la première fois durant le déplacement, l'ennemi subit 15 dégâts d'acide.

For 19 (+13)	**Dex** 24 (+16)	**Sag** 20 (+14)
Con 22 (+15)	**Int** 17 (+12)	**Cha** 8 (+8)

Alignement mauvais **Langues** universel, télépathie 10

LES NUÉES DIABOLIQUES AU COMBAT

La nuée diabolique est un essaim bourdonnant qui répand de l'acide sur ses adversaires. Elle hurle d'abjectes pensées à l'esprit de ses ennemis et sa masse s'abat sur le champ de bataille. C'est un combattant ingénieux qui collabore étroitement avec ses alliés. Elle cherche notamment à épauler ses alliés en distrayant et en gênant ses adversaires. Plus vite tombe l'ennemi, plus vite la nuée peut s'en repaître.

BEN WOOTTEN

DIABLE PASSIONNEL

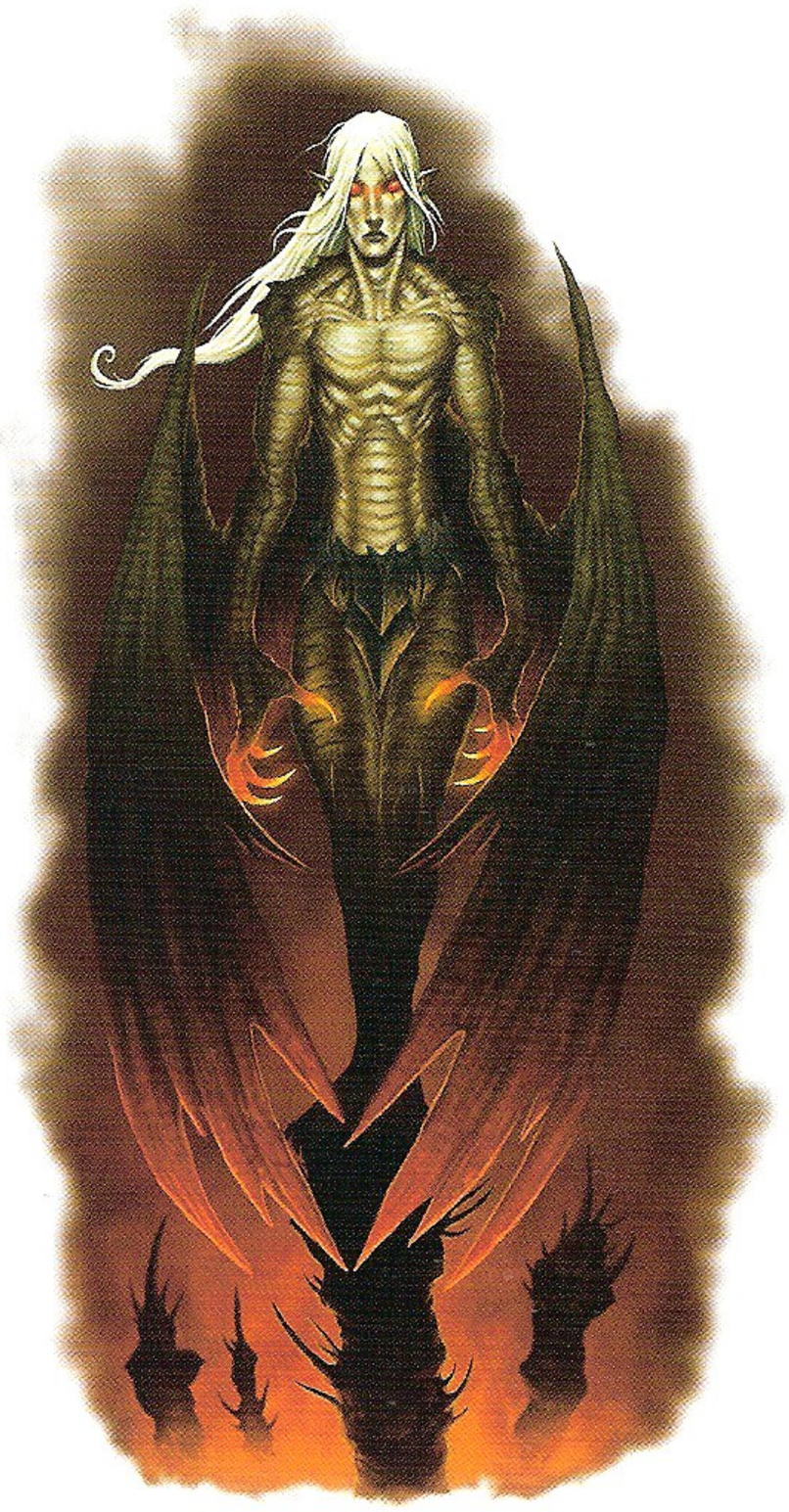
COERCITION, DUPLICITÉ ET CHANTAGE sont les meilleures armes de l'arsenal d'un diable, mais la séduction et la passion peuvent se révéler tout aussi efficaces. Si la séduction est du domaine des succubes, une émotion brute et embrasée couve dans les yeux du diable passionnel créé à l'image de Fierna, la reine de Phlegethos.

Ces puissants manipulateurs décuplent les passions de leurs victimes, qui prennent bien vite la forme de véritables bouffées de désir brûlant. Si les diables passionnels sont capables de prendre l'apparence d'autrui, ils n'ont pas la patience et la subtilité des succubes, si bien que leur couverture brûle tel un feu de paille lorsque leur vilenie et leurs désirs de manipulation reprennent le dessus.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 25 : les diables passionnels sont les reflets incandescents de la vanité de Fierna. Bien qu'ils soient nés à l'image de leur maîtresse, chacun manifeste un défaut physique dont est dénuée l'archidiablesse, qui peut aller d'un simple grain de beauté à une terrible bosse en haut du dos.

Fierna charge ces diables d'infiltrer les rangs de ses ennemis. Toutefois, ce diable finit toujours par succomber à son désir de violence et de domination, révélant alors sa véritable apparence. Fierna se sert aussi de ces diables pour remplacer les chefs de son culte et garder un œil sur ses activités.



DAVI ALISOP

RENCONTRES

Les diables passionnels se rendent là où leur maîtresse leur demande d'aller et collaborent avec tous les alliés qu'ils sont en mesure de manipuler. Fierna en fait ses ambassadeurs auprès des cours d'autres archidiables et ducs des Neuf Enfers. Des groupes de diables barbus servent souvent de gardes du corps pour de tels émissaires.

Diable passionnel **Contrôleur niveau 16**
Humanoïde immortel (diable, métamorphe) de taille M 1 400 px

Pv 156 ; **péril** 78 **Initiative** +14
CA 30, **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 29 **Perception** +12
VD 6, vol 6 (stationnaire) Vision dans le noir
Résistances feu 20

TRAITS

☼ **Objet du désir** (charme) ✦ **aura** 1
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets qui hébètent.

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Griffes** (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +19 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 11 dégâts de feu.

⸸ **Contact brûlant** (charme, feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature hébétée par les *murmures attirants* de ce diable) ; +19 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + 11 dégâts de feu, et la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable.

Murmures attirants (charme) ✦ **à volonté**
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +19 contre Volonté
Réussite : le diable tire la cible de 5 cases, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Feux de la passion (feu) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : explosion de proximité 3 (une créature prise dans l'explosion) ; +19 contre Réflexes
Réussite : la cible subit 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Si la cible est dominée par le diable, elle effectue aussi une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre une créature choisie par le diable.

ACTIONS MINEURES

Change-forme (métamorphose) ✦ **à volonté**
Effet : le diable modifie son apparence physique pour se faire passer pour un humanoïde de taille M jusqu'à ce qu'il attaque, qu'il réutilise *change-forme* ou soit réduit à 0 point de vie. La créature conserve son profil sous sa nouvelle forme, mais ses vêtements, son armure et ses autres biens ne changent pas. Pour prendre l'apparence d'un individu précis, le diable doit avoir vu l'individu en question. D'autres créatures peuvent effectuer un test d'Intuition DD 36 pour comprendre qu'il ne s'agit que d'un déguisement.

Compétences Bluff +20, Diplomatie +20, Intuition +17

For 17 (+11)	**Dex** 22 (+14)	**Sag** 18 (+12)
Con 20 (+13)	**Int** 16 (+11)	**Cha** 24 (+15)

Alignement mauvais **Langues** commun, universel

LES DIABLES PASSIONNELS AU COMBAT

Le diable passionnel appelle sa victime au moyen de paroles alléchantes investies de puissance occulte. Une fois son adversaire tourmenté à portée, le diable attaque avec *feux de la passion*. Manipulateur et impulsif, il cède régulièrement au désir de voir un ennemi succomber à la colère. Parfois, ces diables font diversion au combat pendant que leur maître lance des attaques tactiques beaucoup plus précises.

DIABLE VISQUEUX

AMALGAMES VAGUEMENT HUMANOÏDES de fange et de haine, les diables visqueux sont les espions et les interrogateurs des archidiables. Ce type de diable peut engloutir une créature et lui arracher ses pensées, ce qui en fait un atout précieux dans les Neuf Enfers. Ce sont les serviteurs favoris de Mammon, le seigneur du troisième enfer, et beaucoup vivent dans les cavernes couvertes de boue de Minauros.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 25 : les diables visqueux naissent du dégoût, de l'intrigue et de la colère. Ils utilisent leurs talents pour priver leurs ennemis de leur esprit. Contrairement à beaucoup de diables, ce ne sont ni d'anciens anges ni des serviteurs immortels punis pour quelque transgression contre leurs dieux. Ils sont la fusion des âmes corrompues des inquisiteurs venus se reposer dans les marais de Minauros. Animées par l'arrogance et la haine, ces âmes sont inéluctablement attirées vers Minauros jusqu'à venir trouver le repos dans les marais. Ensuite, le fouillis émotionnel de chaque âme est plongé dans la fange noire et acide, d'où émerge un nouveau diable.

Diable visqueux **Chasseur niveau 16**
Humanoïde immortel (diable, vase) de taille M 1 400 px

Pv 123 ; **péril** 61
CA 30, **Vigueur** 28, **Réflexes** 29, **Volonté** 28
VD 6, nage 6
Résistances acide 20

Initiative +18
Perception +13
Vision dans le noir

TRAITS

Corps fluide
Le diable visqueux ignore le terrain difficile et ne provoque pas d'attaques d'opportunité en se déplaçant.

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Coup caustique** (acide) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +19 contre Vigueur
Réussite : 3d8 + 11 dégâts d'acide.

ǂ **Engloutissement diabolique** (acide) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (un ennemi de taille M ou inférieure) ; +19 contre Réflexes
Réussite : le diable étreint la cible et se décale de 1 case dans la case de la cible. Tant que dure l'étreinte, la cible est hébétée et subit 10 dégâts d'acide continus. Tant que le diable étreint la cible, les attaques le visant lui infligent des demi-dégâts mais également des demi-dégâts à la créature étreinte. Quand le diable se déplace, il tire la cible avec lui. Par ailleurs, la cible reste étreinte, et le diable ne provoque pas d'attaque d'opportunité de sa part.

ǂ **Filaments acides** (acide) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : corps à corps 3 (une, deux ou trois créatures) ; +19 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + 7 dégâts d'acide, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule). Par ailleurs, le diable tire la cible de 2 cases.

ACTIONS MINEURES

ǂ **Fouille mentale** (psychique) ✦ **à volonté** (1/round)
Attaque : corps à corps 1 (une créature étreinte par le diable) ; +19 contre Volonté
Réussite : le diable pose une question à la cible par télépathie, et la cible doit y répondre honnêtement sous peine de subir 3d8 + 11 dégâts psychiques.

Compétences Acrobaties +19, Bluff +12, Discrétion +19

For 18 (+12)	**Dex** 22 (+14)	**Sag** 20 (+13)
Con 21 (+13)	**Int** 17 (+11)	**Cha** 8 (+7)

Alignement mauvais **Langues** universel, télépathie 5

RENCONTRES

À Minauros, le diable visqueux voyage généralement en compagnie de troupes de choc, de diables légionnaires et autre soldatesque. Il dissimule si possible ses facultés psychiques. Il préfère travailler avec des diables flétrissants (cf. *BF2* 69) en raison de leurs pouvoirs complémentaires.

Dans le monde, le diable visqueux est très apprécié des adorateurs diaboliques qui ont besoin d'arracher certaines réponses à leurs ennemis.

LES DIABLES VISQUEUX AU COMBAT

Préférant les embuscades aux assauts directs, le diable visqueux traîne non loin des meneurs ennemis. Il attend que ses alliés fassent diversion pour profiter d'une ouverture. Au moment le plus opportun, il frappe et attire une victime à lui. Le monstre engloutit sa proie et fouille son esprit en quête d'informations de valeur.

FRANZ VOHWINKEL

DIABLE VIZIR

Les diables vizirs n'apparaissent finalement que rarement dans les Neuf Enfers car ce sont les émissaires infernaux envoyés dans le monde. Ils infiltrent les gouvernements, se frayent un chemin jusqu'aux hauts lieux du pouvoir et deviennent les conseillers de souverains, répandant leur influence en des endroits aussi variés que des tribus orques, des enclaves elfiques et des baronnies humaines.

Presque indiscernables des tieffelins, les diables vizirs prodiguent leurs conseils aux initiés et à ceux qui ne saisissent pas leur nature. Ils guident leurs maîtres conformément aux intérêts des Neuf Enfers et poussent ces âmes sur la voie de la damnation.

Connaissance

Arcanes ou Histoire DD 19 : le principal objectif du diable vizir est de corrompre les âmes mortelles et de les détourner de leur destination finale pour qu'elles se rendent en enfer. Plus courageux, plus audacieux et plus malin politiquement qu'un diablotin, il est passé maître dans l'art de trouver des solutions manifestement vertueuses qui finissent systématiquement par basculer dans l'iniquité.

Des historiens prétendent que ces génies politiques ont orchestré la chute de Bael Turath. D'autres pensent que les humains qui ont fait tomber cet empire sous le joug des Neuf Enfers ont été récompensés en étant transformés en diables vizirs.

CHRIS SEAMAN ©

Rencontres

Le diable vizir est susceptible de s'allier avec n'importe quelle créature. De prime abord, ses paroles sont de miel pour ceux qu'il prétend servir. Mais ce monstre prête avant tout allégeance à une puissance des Neuf Enfers, généralement un cerveau diabolique, comme un diable corruptif.

Diable vizir	**Contrôleur (meneur) niveau 7**
Humanoïde immortel (diable) de taille M	300 px
Pv 80 ; **péril** 40	**Initiative** +4
CA 21, **Vigueur** 19, **Réflexes** 19, **Volonté** 21	**Perception** +6
VD 6, téléportation 4	Vision dans le noir
Résistances feu 10	

Actions simples

Sceptre (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 2d8 + 4 dégâts, et le diable fait glisser la cible de 1 case.

Trait de feu infernal (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +10 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 2 dégâts de feu, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable.

Parole de commandement (charme) ✦ **à volonté**
Effet : choisissez une créature située dans un rayon de 2 cases du diable. Ce dernier la fait glisser de 3 cases, et la créature effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre une autre créature au choix du diable.

Actions mineures

Enchantement de feu infernal (feu) ✦ **à volonté**
Effet : un allié situé dans un rayon de 5 cases du diable inflige 5 dégâts de feu supplémentaires avec les attaques de corps à corps jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions déclenchées

Conseil infernal ✦ **recharge** ⚅
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 10 cases du diable rate un jet d'attaque ou un test de compétence.
Effet (interruption immédiate) : l'allié en question peut refaire le jet d'attaque ou le test de compétence avec un bonus de +2.

Compétences Bluff +12, Diplomatie +12, Intuition +11

For 13 (+4)	**Dex** 12 (+4)	**Sag** 16 (+6)
Con 16 (+6)	**Int** 22 (+9)	**Cha** 18 (+7)

Alignement mauvais **Langues** universel
Équipement sceptre

Les diables vizirs au combat

Le diable vizir évite toute confrontation directe et manipule le champ de bataille au profit de ses alliés tout en tenant une position défendable. Il se fait passer pour un simple jeteur de sorts aussi longtemps que possible.

Ce monstre est particulièrement prévoyant. Il a toujours un plan de secours, un moyen de prendre la fuite ou de faire appel à des renforts. Si la situation tourne au vinaigre, il passe à l'offensive le temps d'assurer sa fuite.

DRAGON DÉSASTREUX

SI LES RÉCITS DIVERGENT quant à l'origine des dragons désastreux, une chose est sûre : leur première apparition remonte à la Guerre de l'Aube, après la mort d'Io. L'histoire la plus populaire parle d'un groupe de dragons qui, après avoir vu sa divinité annihilée par la puissance des originels, crut que les dieux allaient perdre la guerre. Plutôt que de se ranger derrière Tiamat ou Bahamut, taxés de faibles et égoïstes, ils se tournèrent vers les originels qui les accueillirent à bras ouverts avant d'en faire des manifestations du chaos et de la destruction.

Durant le conflit, des dragons désastreux offrirent leurs services à leurs bienfaiteurs originels en affrontant ceux qui étaient jadis leurs frères. Les métalliques et les chromatiques virent les dragons désastreux comme des abominations et unirent leurs forces pour en venir à bout. Certains survécurent cependant et lorsque les originels furent vaincus, ils furent livrés à eux-mêmes. La plupart se réfugièrent dans le Chaos Élémentaire où ils fondèrent leur antre parmi les forces bouillonnantes de l'endroit, mais d'autres restèrent dans les plans, apparaissant de temps à autre pour y semer la destruction.

Des récits parlent aussi des plus puissants des dragons désastreux ; des créatures capables de raser des domaines astraux entiers et dont le pouvoir est l'égal de celui des plus grands dragons. De vieilles gravures trouvées dans les ruines de la Guerre de l'Aube montrent des créatures écailleuses plongeant des continents entiers sous les flots et frappant des domaines astraux au moyen d'ondes de choc colossales. Que ces créatures soient le fruit de l'imagination d'un conteur habile ou de véritables combattants de la Guerre de l'Aube, nul ne saurait le dire. Du reste, même les dieux refusent de répondre à ce genre de question.

DRAGON DE BLIZZARD

Après la mort d'Io, un certain nombre de dragons mécontents se réunirent sous la bannière d'Umboras, le Seigneur de la Flammegivre. Cet originel attira les dragons au cœur de pierre, des monstres qui aimaient jouer avec leurs proies avant de les tailler en pièces. Umboras les conduisit dans les profondeurs du Chaos Élémentaire où nul soleil ni volcan ne réchauffait l'air. Leur corps se couvrit bientôt de givre et de glace. Umboras prit son temps, usant de sa terrible magie pour transformer les créatures à son image. Après un an et un jour, les dragons sortirent enfin de leur tombeau gelé, transformés en dragons de blizzard.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 25 : vers la fin de la Guerre de l'Aube, Reine Corneille s'empara du domaine de l'hiver de la défunte déesse Khala. Umboras avait d'ailleurs aidé cette dernière un peu malgré lui lorsqu'elle avait voulu faire main basse sur le monde. Quand Reine Corneille reprit le domaine de l'hiver, le Seigneur de la Flammegivre en devint furieux. Il tolérait Khala dont les machinations allaient dans le sens de ses propres objectifs, mais il ne pouvait supporter l'idée d'un ancien mortel domptant l'hiver.

Voyant en eux l'instrument qui allait lui permettre d'anéantir Reine Corneille, Umboras aborda alors certains des dragons découragés par la mort d'Io. Il créa les dragons de blizzard pour mener ses archons de glace et ses titans du givre aux portes de la déesse. Faisant preuve de témérité, il alla même jusqu'à conduire l'assaut contre Letherna, ce qui lui fut fatal. Reine Corneille fit mine de prendre la fuite face à ses forces en les entraînant à Pandémonium. Là, dans les couloirs labyrinthiques de ce royaume, elle parvint à séparer Umboras de son armée de dragons et de titans, puis elle le piégea dans un souterrain où il se trouve encore à ce jour.

Une fois leur maître incarcéré, les dragons de blizzard se répandirent dans l'ensemble du cosmos. Certains restèrent à Pandémonium et d'autres retournèrent dans le Chaos Élémentaire. Quelques-uns se frayèrent un chemin jusqu'aux régions les plus froides du monde d'où ils émergent parfois pour semer la destruction sur les terres civilisées.

Rencontres

Dans les recoins les plus sombres et froids du cosmos, les dragons de blizzard se regroupent avec d'autres créatures du froid, parmi lesquelles des géants du givre, titans du givre, archons de glace et autres créatures, comme les loups arctiques, ours-hiboux des neiges et griffons de flammegivre. Les dragons de blizzard façonnent leur environnement comme bon leur semble, qu'il s'agisse de sculpter la neige et les glaciers à flanc de montagne ou de remplir une grotte de glace. Ils se trouvent aussi des alliés aux ambitions destructives et tyranniques. Lorsque leurs objectifs convergent, le dragon de blizzard peut très bien s'entendre avec une liche et sa horde de morts-vivants ou encore avec une armée d'Hivernins de Féerie.

Les dragons de blizzard n'hésitent pas à collaborer avec leurs congénères ou d'autres types de dragons désastreux. Il leur arrive même de se réunir sous la bannière d'un dragon ou d'un humanoïde dans le but de libérer des originels, de libérer des dragons plus puissants encore dans le monde ou de se venger des dieux, et notamment de Reine Corneille. Enfin, ils se font plutôt rares en Gisombre.

Dragonnet de blizzard **Contrôleur niveau 2**
Créature magique élémentaire (dragon, froid) de taille M 125 px

Pv 38 ; **péril** 19 **Initiative** +3
CA 16, **Vigueur** 14, **Réflexes** 15, **Volonté** 13 **Perception** +2
VD 6 (déplacement glacé), vol 6 (maladroit) Vision dans le noir

Traits

☼ **Vents glacials** ✦ **aura 1**
Le dragonnet fait glisser de 1 case tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura.

Actions simples

⊕ **Morsure** (froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +7 contre CA
Réussite : 1d8 + 2 dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragonnet.

⊕ **Griffes** (froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +7 contre CA
Réussite : 1d6 + 4 dégâts de froid, et le dragonnet fait glisser la cible de 1 case.

Fureur du dragonnet ✦ **à volonté**
Condition : le dragonnet doit être en péril.
Effet : le dragonnet utilise *morsure* et *griffes*.

Actions déclenchées

Rafale soudaine ✦ **à volonté**
Déclencheur : le dragonnet est touché par une attaque de froid.
Effet (action libre): le dragonnet fait glisser de 1 case chaque ennemi pris dans son aura.

For 11 (+1)	**Dex** 15 (+3)	**Sag** 12 (+2)
Con 14 (+3)	**Int** 12 (+2)	**Cha** 9 (+0)

Alignement non aligné **Langues** draconique, originel

JOHN STANKO

Jeune dragon de blizzard Contrôleur d'élite niveau 7

Créature magique élémentaire (dragon, froid) de taille G 600 px

Pv 166 ; **péril** 83 — **Initiative** +8
CA 21, **Vigueur** 19, **Réflexes** 20, **Volonté** 18 — **Perception** +6
VD 8 (déplacement glacé), vol 8 (maladroit) — Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Vents glacials** ✦ **aura** 1
Le dragon fait glisser de 1 case tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura.

Actions simples

⸸ **Morsure** (froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 2d8 + 3 dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

⸸ **Griffes** (froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 2d6 + 8 dégâts de froid, et le dragon fait glisser la cible de 2 cases.

⸸ **Double attaque** ✦ **à volonté**
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

Actions mineures

⇜ **Vents levants** (froid) ✦ **se recharge** au début de tout tour de jeu où le rayon de *vents glacials* est de 1 case
Effet : vents glacials prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *vents glacials* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +10 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 5 dégâts de froid, puis la cible est ralentie et aveuglée (sauvegarde annule les deux).
Effet : l'aura de *vents glacials* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Actions déclenchées

⇜ **Châtiment glacé** (froid) ✦ **se recharge** quand le dragon est en péril pour la première fois
Déclencheur : une attaque de corps à corps d'un ennemi inflige des dégâts au dragon.
Attaque (réaction immédiate) : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +11 contre Vigueur
Réussite : 1d10 + 5 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Rafale soudaine ✦ **à volonté**
Déclencheur : le dragon est touché par une attaque de froid.
Effet (action libre) : le dragon fait glisser de 1 case chaque ennemi pris dans son aura.

For 16 (+6)	**Dex** 20 (+8)	**Sag** 17 (+6)
Con 19 (+7)	**Int** 17 (+6)	**Cha** 14 (+5)

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique, originel

Dragon de blizzard adulte Contrôleur d'élite niveau 12

Créature magique élémentaire (dragon, froid) de taille G 1 400 px

Pv 252 ; **péril** 126 — **Initiative** +12
CA 26, **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 23 — **Perception** +11
VD 8 (déplacement glacé), vol 8 (maladroit) — Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Vents glacials** ✦ **aura** 1
Le dragon fait glisser de 1 case tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura.

Actions simples

⸸ **Morsure** (froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 2d8 + 6 dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

⸸ **Griffes** (froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 3d6 + 10 dégâts de froid, et le dragon fait glisser la cible de 2 cases.

⸸ **Double attaque** ✦ **à volonté**
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

Actions mineures

⇜ **Vents levants** (froid) ✦ **se recharge** au début de tout tour de jeu où le rayon de *vents glacials* est de 1 case
Effet : vents glacials prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *vents glacials* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +15 contre Vigueur
Réussite : 3d8 + 6 dégâts de froid, puis la cible est immobilisée et aveuglée (sauvegarde annule les deux).
Effet : l'aura de *vents glacials* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Actions déclenchées

⇜ **Châtiment glacé** (froid) ✦ **se recharge** quand le dragon est en péril pour la première fois
Déclencheur : une attaque de corps à corps d'un ennemi inflige des dégâts au dragon.
Attaque (réaction immédiate) : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +15 contre Vigueur
Réussite : 1d10 + 9 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Rafale soudaine ✦ **à volonté**
Déclencheur : le dragon est touché par une attaque de froid.
Effet (action libre) : le dragon fait glisser de 1 case chaque ennemi pris dans son aura.

For 19 (+10)	**Dex** 23 (+12)	**Sag** 20 (+11)
Con 22 (+12)	**Int** 20 (+11)	**Cha** 17 (+9)

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique, originel

Vieux dragon de blizzard **Contrôleur d'élite niveau 17**
Créature magique élémentaire (dragon, froid) de taille TG 3 200 px
Pv 338 ; **péril** 169 **Initiative** +16
CA 31, **Vigueur** 29, **Réflexes** 30, **Volonté** 28 **Perception** +14
VD 10 (déplacement glacé), vol 10 (maladroit) Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Vents glacials** ✦ **aura** 1
Le dragon fait glisser de 2 cases tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura.

Actions simples

⍿ **Morsure** (froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 3d8 + 6 dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

⍿ **Griffes** (froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 4d6 + 11 dégâts de froid, et le dragon fait glisser la cible de 3 cases.

⍿ **Double attaque** ✦ **à volonté**
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

Actions mineures

⇜ **Vents levants** (froid) ✦ **se recharge** au début de tout tour de jeu où le rayon de *vents glacials* est de 1 case
Effet : vents glacials prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *vents glacials* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +20 contre Vigueur
Réussite : 4d8 + 8 dégâts de froid, puis la cible est maîtrisée et aveuglée (sauvegarde annule les deux).
Effet : l'aura de *vents glacials* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Actions déclenchées

⇜ **Châtiment glacé** (froid) ✦ **se recharge** quand le dragon est en péril pour la première fois
Déclencheur : une attaque de corps à corps d'un ennemi inflige des dégâts au dragon.
Attaque (réaction immédiate) : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +20 contre Vigueur
Réussite : 1d10 + 12 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Rafale soudaine ✦ **à volonté**
Déclencheur : le dragon est touché par une attaque de froid.
Effet (action libre) : le dragon fait glisser de 2 cases chaque ennemi pris dans son aura.

For 22 (+14)	**Dex** 26 (+16)	**Sag** 23 (+14)
Con 25 (+15)	**Int** 23 (+14)	**Cha** 20 (+13)

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique, originel

Les dragons de blizzard au combat

Les dragons de blizzard sont rapides en vol mais maladroits, si bien qu'ils préfèrent se poser plutôt que de combattre dans les airs. Dès lors qu'un tel monstre s'approche, l'air se rafraîchit et le sol se recouvre d'une pellicule de glace.

Les dragons de blizzard tirent parti de leur environnement. Ils tentent de déclencher une avalanche ou de provoquer la chute de lourds glaçons sur leurs adversaires. Ils vouent une véritable haine aux agents de Reine Corneille, si bien que tous ceux qui arborent son symbole ou invoquent son nom ont toutes les chances d'attirer leur colère.

Dragon de blizzard vénérable **Contrôleur d'élite niveau 22**
Créature magique élémentaire (dragon, froid) de taille TG 8 300 px
Pv 422 ; **péril** 211 **Initiative** +20
CA 36, **Vigueur** 34, **Réflexes** 35, **Volonté** 33 **Perception** +18
VD 10 (déplacement glacé), vol 10 (maladroit) Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Vents glacials** ✦ **aura** 1
Le dragon fait glisser de 3 cases tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura.

Actions simples

⍿ **Morsure** (froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 3d8 + 10 dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

⍿ **Griffes** (froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 4d6 + 16 dégâts de froid, et le dragon fait glisser la cible de 4 cases.

⍿ **Double attaque** ✦ **à volonté**
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

⇜ **Gel soudain** (froid) ✦ **rencontre**
Condition : le dragon doit être en péril.
Attaque : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +25 contre Vigueur
Réussite : 3d10 + 5 dégâts de froid. La cible est immobilisée et subit un malus de -5 en Vigueur (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts. La cible est immobilisée et subit un malus de -5 en Vigueur jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

Actions mineures

⇜ **Vents levants** (froid) ✦ **se recharge** au début de tout tour de jeu où le rayon de *vents glacials* est de 1 case
Effet : vents glacials prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *vents glacials* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +25 contre Vigueur
Réussite : 4d8 + 12 dégâts de froid, puis la cible est inconsciente (sauvegarde annule).
Effet : l'aura de *vents glacials* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Actions déclenchées

⇜ **Châtiment glacé** (froid) ✦ **se recharge** quand le dragon est en péril pour la première fois
Déclencheur : une attaque de corps à corps d'un ennemi inflige des dégâts au dragon.
Attaque (réaction immédiate) : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +25 contre Vigueur
Réussite : 1d10 + 16 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Rafale soudaine ✦ **à volonté**
Déclencheur : le dragon est touché par une attaque de froid.
Effet (action libre) : le dragon fait glisser de 2 cases chaque ennemi pris dans son aura.

For 24 (+18)	**Dex** 28 (+20)	**Sag** 25 (+18)
Con 27 (+19)	**Int** 25 (+18)	**Cha** 22 (+17)

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique, originel

Dragon sismique

Quand le sol se met à trembler, la plupart des mortels murmurent des prières à l'adresse des dieux ou font des offrandes aux esprits primaux dans l'espoir d'apaiser la terre. Quand des gens commencent à disparaître aux abords d'une communauté, les habitants s'imaginent le pire. L'arrivée d'un dragon sismique dans une région donnée est annoncée par de légères secousses telluriques dont l'intensité augmente au fil des jours. Rapidement, des édifices s'effondrent et des gens disparaissent dans des crevasses qui s'ouvrent sur les routes et dans les champs.

Les dragons sismiques menacent très clairement la civilisation. Ils passent d'une communauté à l'autre, chassant les mortels par plaisir quand ce n'est pas pour se nourrir. Il arrive que ce type de monstre réduise une ville en ruine sans réelle raison. Dès lors qu'il a saccagé la communauté et en a chassé ou dévoré les habitants, il peut s'y installer pendant des mois, digérant tranquillement et profitant de la destruction qu'il a semée. Ensuite, las de son régime sédentaire, il se rend dans une autre région pour répéter l'opération.

Connaissance

Arcanes DD 25 : lorsque le Roi de la Terreur Erek-Hus terrassa Io, de nombreux dragons ressentirent la terreur comme ils ne l'avaient jamais connue. Instinctivement, certains se mirent alors en quête d'un protecteur capable de les défendre. Ces dragons trouvèrent un allié de choix en la personne de Balcoth, le Roi Maugréant. Cet originel de pierre les accueillit à bras ouverts et leur promit de les protéger en les avalant de sa grande gueule. Dans le fourneau incandescent de son gosier, les dragons furent pétrifiés. Balcoth en vomit alors certains qui durent le servir et utilisèrent ses pouvoirs pour naviguer dans la terre, mais d'autres s'échappèrent des années plus tard, lorsqu'il fut décapité lors d'une bataille contre les dieux.

Rencontres

Les dragons sismiques sont des créatures capricieuses qui aiment chasser seules et ne tolèrent pas bien longtemps la présence de leurs alliés. Toutefois, il leur arrive de nouer des alliances avec des archons de terre, des élémentaires, des géants et titans de pierre, des géants et titans de terre, et autres créatures relativement indigestes. Des humanoïdes qui parviennent à contacter un dragon sismique pourront le persuader de les servir s'ils lui offrent de bonnes perspectives de destruction. Les galeb duhrs, genasi et goliaths cherchent à s'allier avec de tels dragons à diverses fins, le plus souvent pour anéantir une tribu ou ville voisine. Mais ces dragons sont turbulents et lorsqu'ils ont le sentiment qu'un allié ne leur est plus utile, ils n'hésitent pas à se retourner contre lui. Les dragons sismiques ont un faible pour les pierres précieuses si bien qu'il est possible d'acheter leur coopération tant que l'on a les poches pleines.

CHIPPY

Dragonnet sismique — Soldat niveau 4
Créature magique élémentaire (dragon, terre) de taille M — 175 px

Pv 58 ; **péril** 29 — **Initiative** +7
CA 20, **Vigueur** 17, **Réflexes** 17, **Volonté** 15 — **Perception** +4
VD 6 (déplacement tellurien), fouissage 2, vol 2 (maladroit) — Perception des vibrations 5, vision dans le noir

Traits
Frémissement tellurique ✦ aura 1
Quand un ennemi pris dans l'aura effectue une attaque qui ne prend pas le dragonnet pour cible, il se retrouve à terre et subit 5 dégâts.

Actions simples
Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA
Réussite : 1d8 + 4 dégâts.

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 1d6 + 2 dégâts.

Fureur du dragonnet ✦ à volonté
Condition : le dragonnet doit être en péril.
Effet : le dragonnet utilise *morsure* et *griffes*.

Actions déclenchées
Frémissement soudain ✦ à volonté
Déclencheur : le dragonnet est victime d'un déplacement forcé (on le tire, on le pousse ou on le fait glisser) ou se retrouve à terre.
Effet (action libre) : chaque ennemi pris dans l'aura du dragonnet se retrouve à terre.

For 16 (+5)	**Dex** 17 (+5)	**Sag** 15 (+4)
Con 18 (+6)	**Int** 14 (+4)	**Cha** 12 (+3)

Alignement non aligné — **Langues** draconique, originel

Jeune dragon sismique — Soldat d'élite niveau 9
Créature magique élémentaire (dragon, terre) de taille G — 800 px

Pv 206 ; **péril** 103 — **Initiative** +12
CA 25, **Vigueur** 22, **Réflexes** 22, **Volonté** 20 — **Perception** +9
VD 8 (déplacement tellurien), fouissage 4, vol 4 (maladroit) — Perception des vibrations 10, vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits
Frémissement tellurique ✦ aura 1
Quand un ennemi pris dans l'aura effectue une attaque qui ne prend pas le dragon pour cible, il se retrouve à terre et subit 5 dégâts.

Actions simples
Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +14 contre CA
Réussite : 2d8 + 8 dégâts.

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 2d6 + 6 dégâts.

Double attaque ✦ à volonté
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

Mâchoire de terre ✦ recharge ⁝⁝
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +14 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 6 dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est en fait pétrifiée (sauvegarde annule).

Actions mineures
Secousses montantes ✦ se recharge au début de tout tour de jeu où le rayon de *frémissement tellurique* est de 1 case
Effet : frémissement tellurique prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *frémissement tellurique* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +12 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 5 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et ne peut pas se relever (sauvegarde annule).
Effet : l'aura de *frémissement tellurique* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Actions déclenchées
Frémissement soudain ✦ à volonté
Déclencheur : le dragon est victime d'un déplacement forcé (on le tire, on le pousse ou on le fait glisser) ou se retrouve à terre.
Effet (action libre) : chaque ennemi pris dans l'aura du dragon se retrouve à terre.

For 21 (+9)	**Dex** 22 (+10)	**Sag** 20 (+9)
Con 23 (+10)	**Int** 19 (+8)	**Cha** 17 (+7)

Alignement non aligné — **Langues** commun, draconique, originel

Dragon sismique adulte — Soldat d'élite niveau 14
Créature magique élémentaire (dragon, terre) de taille G — 2 000 px

Pv 288 ; **péril** 144 — **Initiative** +15
CA 30, **Vigueur** 27, **Réflexes** 27, **Volonté** 25 — **Perception** +12
VD 8 (déplacement tellurien), fouissage 4, vol 4 (maladroit) — Perception des vibrations 10, vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits
Frémissement tellurique ✦ aura 1
Quand un ennemi pris dans l'aura effectue une attaque qui ne prend pas le dragon pour cible, il se retrouve à terre et subit 10 dégâts.

Actions simples
Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +19 contre CA
Réussite : 3d8 + 9 dégâts.

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 3d6 + 6 dégâts.

Double attaque ✦ à volonté
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

Mâchoire de terre ✦ recharge ⁙ ⁝⁝
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +19 contre Réflexes
Réussite : 3d10 + 6 dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est en fait pétrifiée (sauvegarde annule).

Actions mineures
Secousses montantes ✦ se recharge au début de tout tour de jeu où le rayon de *frémissement tellurique* est de 1 case
Effet : frémissement tellurique prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *frémissement tellurique* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +17 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 9 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et ne peut pas se relever (sauvegarde annule).
Effet : l'aura de *frémissement tellurique* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Actions déclenchées
Frémissement soudain ✦ à volonté
Déclencheur : le dragon est victime d'un déplacement forcé (on le tire, on le pousse ou on le fait glisser) ou se retrouve à terre.
Effet (action libre) : chaque ennemi pris dans l'aura du dragon se retrouve à terre.

For 22 (+13)	**Dex** 23 (+13)	**Sag** 21 (+12)
Con 24 (+14)	**Int** 20 (+12)	**Cha** 18 (+11)

Alignement non aligné — **Langues** commun, draconique, originel

Vieux dragon sismique **Soldat d'élite niveau 19**
Créature magique élémentaire (dragon, terre) de taille TG 4 800 px

Pv 374 ; **péril** 187
CA 35, **Vigueur** 32, **Réflexes** 32, **Volonté** 30
VD 8 (déplacement tellurien), fouissage 4, vol 6 (maladroit)
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1
Initiative +19
Perception +16
Perception des vibrations 10, vision dans le noir

Traits

☼ Frémissement tellurique ✦ aura 1
Quand un ennemi pris dans l'aura effectue une attaque qui ne prend pas le dragon pour cible, il se retrouve à terre et subit 10 dégâts.

Actions simples

⊕ Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +24 contre CA
Réussite : 4d8 + 9 dégâts.

⊕ Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +26 contre CA
Réussite : 4d6 + 6 dégâts.

⸸ Double attaque ✦ à volonté
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

⸸ Mâchoire de terre ✦ recharge ⚄ ⚅
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +24 contre Réflexes
Réussite : 3d10 + 11 dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est en fait pétrifiée (sauvegarde annule).

Actions mineures

⇜ Secousses montantes ✦ se recharge au début de tout tour de jeu où le rayon de *frémissement tellurique* est de 1 case
Effet : *frémissement tellurique* prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *frémissement tellurique* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +22 contre Réflexes
Réussite : 4d8 + 9 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et ne peut pas se relever (sauvegarde annule).
Effet : l'aura de *frémissement tellurique* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Actions déclenchées

Frémissement soudain ✦ à volonté
Déclencheur : le dragon est victime d'un déplacement forcé (on le tire, on le pousse ou on le fait glisser) ou se retrouve à terre.
Effet (action libre) : chaque ennemi pris dans l'aura du dragon se retrouve à terre.

For 25 (+16)	**Dex** 26 (+17)	**Sag** 24 (+16)
Con 27 (+17)	**Int** 23 (+15)	**Cha** 21 (+14)

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique, originel

Les dragons sismiques au combat

Quand un dragon sismique cherche une proie, il réprime son aura de *frémissement tellurique*. Usant de perception des vibrations, il cherche une créature qu'il va traquer puis savoure pleinement sa partie de chasse. Ce monstre préfère fouir plutôt que de voler. Une fois au combat, il jaillit du sol et fait la démonstration de tous ses pouvoirs. Habituellement, il se concentre sur les ennemis qui ont tout l'air de vouloir prendre la poudre d'escampette. Il lui arrive de jouer avec sa proie, qu'il suit assez lentement pour ne pas la rattraper jusqu'à ce qu'il en ait assez. Si la défaite semble inévitable, il peut battre en retraite dans le sol, où il use de perception des vibrations pour surveiller le départ de ses adversaires

Dragon sismique vénérable **Soldat d'élite niveau 24**
Créature magique élémentaire (dragon, terre) de taille TG 12 100 px

Pv 456 ; **péril** 228
CA 40, **Vigueur** 37, **Réflexes** 37, **Volonté** 35
VD 8 (déplacement tellurien), fouissage 4, vol 6 (maladroit)
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1
Initiative +22
Perception +19
Perception des vibrations 10, vision dans le noir

Traits

☼ Frémissement tellurique ✦ aura 1
Quand un ennemi pris dans l'aura effectue une attaque qui ne prend pas le dragon pour cible, il se retrouve à terre et subit 15 dégâts.

Allonge menaçante
Le dragon peut effectuer des attaques d'opportunité en utilisant *griffes* contre les ennemis situés dans un rayon de 3 cases.

Actions simples

⊕ Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +29 contre CA
Réussite : 4d8 + 14 dégâts.

⊕ Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +31 contre CA
Réussite : 4d6 + 10 dégâts.

⸸ Double attaque ✦ à volonté
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

⸸ Mâchoire de terre ✦ recharge ⚄ ⚅
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +29 contre Réflexes
Réussite : 4d10 + 11 dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est en fait pétrifiée (sauvegarde annule).

Actions mineures

⇜ Secousses montantes ✦ se recharge au début de tout tour de jeu où le rayon de *frémissement tellurique* est de 1 case
Effet : *frémissement tellurique* prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *frémissement tellurique* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +27 contre Réflexes
Réussite : 4d8 + 14 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et ne peut pas se relever (sauvegarde annule).
Effet : l'aura de *frémissement tellurique* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Actions déclenchées

Frémissement soudain ✦ à volonté
Déclencheur : le dragon est victime d'un déplacement forcé (on le tire, on le pousse ou on le fait glisser) ou se retrouve à terre.
Effet (action libre) : chaque ennemi pris dans l'aura du dragon se retrouve à terre.

For 26 (+20)	**Dex** 27 (+20)	**Sag** 25 (+19)
Con 28 (+21)	**Int** 24 (+19)	**Cha** 22 (+18)

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique, originel

Dragon volcanique

Les dragons volcaniques sont infects, cruels, haineux et ambitieux. Ils sont aussi destructeurs que les dragons sismiques, mais dissimulent leur goût pour la dévastation en poursuivant des objectifs de haut vol, qu'il s'agisse de régner sur un royaume du Chaos Élémentaire ou de venger une misérable offense vieille d'un demi-siècle. En fait, ces buts sont de simples justifications. Le véritable credo d'un dragon volcanique est : toute chose brûle, et rien ne brûle aussi agréablement que la chair.

Connaissance

Arcanes DD 25 : lorsque Io fut abattu, un groupe de dragons fut pris d'une colère sans nom. Sa chute leur prouvait qu'il était faible et puisqu'ils avaient été façonnés à son image, ils se considéraient désormais comme aussi faibles que lui. Cette pensée rendit les dragons fous de rage, si bien qu'ils se tournèrent vers les originels pour glaner la puissance brute qu'ils désiraient tant. Vezzuvu, la Montagne Ardente, répondit à leur demande et leur raconta que s'ils acceptaient de se baigner dans la lave blanche de son domaine volcanique, ils seraient purifiés de leur chair faible et dotés d'un corps beaucoup plus puissant. Les dragons entendirent les paroles de l'originelle et s'enfoncèrent dans la lave. Beaucoup périrent dans l'opération, mais ceux qui survécurent sortirent de leur bain de roche en fusion pourvus d'un nouveau corps.

Au tout début, ces nouveaux dragons volcaniques parurent satisfaits, mais beaucoup eurent ensuite le sentiment que le don qui leur avait été confié n'était pas vraiment à la hauteur de leurs espérances ou de leur mérite. Ils essuyèrent alors leur colère sur les dieux et Vezzuvu pendant quelque temps, s'alliant avec eux et les trahissant tour à tour. Aujourd'hui, dieux et originels les voient comme de simples armes et mercenaires dont il faut user avec une extrême prudence.

Rencontres

La trahison associée à leur création suscite une véritable aura de méfiance parmi les dragons volcaniques. Ces monstres préfèrent s'allier avec des créatures élémentaires, notamment celles qui partagent leur haine du monde et de ses habitants. Il leur arrive aussi de trouver des alliés parmi les démons, géants et titans du feu, éfrits, archons de feu et salamandres, mais également de fricoter avec des créatures qui n'ont aucun lien avec le feu. Un dragon volcanique peut fréquenter des créatures non élémentaires si elles lui offrent un certain pouvoir en échange de ses services. Les dragons volcaniques n'ont qu'une idée en tête, si bien qu'un individu qui leur fait une offre intéressante (à condition de survivre assez longtemps pour la leur présenter) pourra persuader un tel monstre de nouer une alliance à titre temporaire. Mais pour mettre la main sur une telle horreur, encore faut-il s'aventurer au cœur d'un volcan ou dans les entrailles du Chaos Élémentaire.

CHIPPY

Dragonnet volcanique — Brute niveau 5

Créature magique élémentaire (dragon, feu) de taille M — 200 px

Pv 77 ; **péril** 38 — **Initiative** +5
CA 17, **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 17 — **Perception** +6
VD 6, vol 6 (maladroit) — Vision dans le noir

Traits

☼ **Vapeurs toxiques** (poison) ✦ **aura 1**
Tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 3 dégâts de poison.

Actions simples

⨺ **Morsure** (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA
Réussite : 1d10 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⨺ **Griffes** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 1d8 dégâts, et la cible perd toute résistance au feu jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragonnet.

⨺ **Fureur du dragonnet** ✦ **à volonté**
Condition : le dragonnet doit être en péril.
Effet : le dragonnet utilise *morsure* et *griffes*.

Actions déclenchées

Flamboiement soudain (feu) ✦ **à volonté**
Déclencheur : le dragonnet est touché par une attaque de feu.
Effet (action libre) : chaque ennemi pris dans l'aura du dragonnet subit 5 dégâts de feu.

For 19 (+6)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 18 (+6)
Con 17 (+5)	**Int** 13 (+3)	**Cha** 15 (+4)

Alignement non aligné — **Langues** draconique, originel

Jeune dragon volcanique — Brute d'élite niveau 10

Créature magique élémentaire (dragon, feu) de taille G — 1 000 px

Pv 264 ; **péril** 132 — **Initiative** +10
CA 22, **Vigueur** 23, **Réflexes** 21, **Volonté** 22 — **Perception** +11
VD 8, vol 8 (maladroit) — Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Vapeurs toxiques** (poison) ✦ **aura 1**
Tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts de poison.

Actions simples

⨺ **Morsure** (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +14 contre CA
Réussite : 2d10 + 4 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⨺ **Griffes** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 2d8 + 4 dégâts, et la cible perd toute résistance au feu jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

⨺ **Double attaque** ✦ **à volonté**
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

Actions mineures

Chaleur croissante (feu) ✦ **se recharge** au début de tout tour de jeu où le rayon de *vapeurs toxiques* est de 1 case
Effet : *vapeurs toxiques* prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *vapeurs toxiques* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +13 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 4 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Effet : l'aura de *vapeurs toxiques* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Cheminée de lave (feu, périmètre) ✦ **se recharge** quand le dragon est en péril pour la première fois
Effet : le dragon crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de zone 1 à 10 cases ou moins qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.

Actions déclenchées

Flamboiement soudain (feu) ✦ **à volonté**
Déclencheur : le dragon est touché par une attaque de feu.
Effet (action libre) : chaque ennemi pris dans l'aura de *vapeurs toxiques* du dragon subit 5 dégâts de feu.

For 24 (+12)	**Dex** 21 (+10)	**Sag** 23 (+11)
Con 22 (+11)	**Int** 18 (+9)	**Cha** 20 (+10)

Alignement non aligné — **Langues** commun, draconique, originel

Dragon volcanique adulte — Brute d'élite niveau 15

Créature magique élémentaire (dragon, feu) de taille G — 2 400 px

Pv 362 ; **péril** 181 — **Initiative** +12
CA 27, **Vigueur** 28, **Réflexes** 26, **Volonté** 27 — **Perception** +13
VD 8, vol 8 (maladroit) — Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Vapeurs toxiques** (poison) ✦ **aura 1**
Tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts de poison.

Actions simples

⨺ **Morsure** (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +19 contre CA
Réussite : 2d10 + 5 dégâts, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⨺ **Griffes** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts, et la cible perd toute résistance au feu jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

⨺ **Double attaque** ✦ **à volonté**
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

Actions mineures

Chaleur croissante (feu) ✦ **se recharge** au début de tout tour de jeu où le rayon de *vapeurs toxiques* est de 1 case
Effet : *vapeurs toxiques* prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *vapeurs toxiques* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +18 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 5 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Effet : l'aura de *vapeurs toxiques* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Cheminée de lave (feu, périmètre) ✦ **se recharge** quand le dragon est en péril pour la première fois
Effet : le dragon crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de zone 1 à 10 cases ou moins qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts de feu.

Actions déclenchées

Flamboiement soudain (feu) ✦ **à volonté**
Déclencheur : le dragon est touché par une attaque de feu.
Effet (action libre) : chaque ennemi pris dans l'aura de *vapeurs toxiques* du dragon subit 10 dégâts de feu.

For 23 (+13)	**Dex** 20 (+12)	**Sag** 22 (+13)
Con 21 (+12)	**Int** 17 (+10)	**Cha** 19 (+11)

Alignement non aligné — **Langues** commun, draconique, originel

Vieux dragon volcanique **Brute d'élite niveau 20**
Créature magique élémentaire (dragon, feu) de taille TG 5 600 px

Pv 468 ; **péril** 234 **Initiative** +16
CA 32, **Vigueur** 33, **Réflexes** 31, **Volonté** 32 **Perception** +17
VD 10, vol 10 (maladroit) Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Vapeurs toxiques** (poison) ✦ **aura** 1
Tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts de poison.

Actions simples

⨾ **Morsure** (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +24 contre CA
Réussite : 3d10 + 5 dégâts, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⨾ **Griffes** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +26 contre CA
Réussite : 3d8 + 5 dégâts, et la cible perd toute résistance au feu jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

⨾ **Double attaque** ✦ **à volonté**
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

Actions mineures

Chaleur croissante (feu) ✦ **se recharge** au début de tout tour de jeu où le rayon de *vapeurs toxiques* est de 1 case
Effet : *vapeurs toxiques* prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *vapeurs toxiques* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +23 contre Réflexes
Réussite : 3d10 + 4 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Effet : l'aura de *vapeurs toxiques* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Cheminée de lave (feu, périmètre) ✦ **se recharge** quand le dragon est en péril pour la première fois
Effet : le dragon crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de zone 2 à 10 cases ou moins qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 15 dégâts de feu.

Actions déclenchées

Flamboiement soudain (feu) ✦ **à volonté**
Déclencheur : le dragon est touché par une attaque de feu.
Effet (action libre) : chaque ennemi pris dans l'aura de *vapeurs toxiques* du dragon subit 15 dégâts de feu.

For 26 (+18)	**Dex** 23 (+16)	**Sag** 25 (+17)
Con 24 (+17)	**Int** 20 (+15)	**Cha** 22 (+16)

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique, originel

Les dragons volcaniques au combat

Au champ de bataille, le dragon volcanique se montre particulièrement destructeur. Bien qu'il vole à bonne allure, il préfère piquer et combattre sur la terre ferme où il tire le meilleur parti de ses pouvoirs. Il se concentre en priorité sur les adversaires qui sont des dragons ou des humanoïdes draconiques. Autrement, il sème un maximum de chaos et de destruction. Il utilise ses pouvoirs pour faire du champ de bataille un relief infernal, obligeant ses ennemis à manœuvrer autour de crevasses et de cheminées volcaniques. Il hésite à fuir le combat si cela revient à faire preuve de faiblesse. Enfin, il ne parlemente avec ses ennemis que si cela lui offre de meilleures chances de causer du grabuge et de détruire des vies.

Dragon volcanique vénérable **Brute d'élite niveau 25**
Créature magique élémentaire (dragon, feu) de taille TG 14 000 px

Pv 574 ; **péril** 287 **Initiative** +20
CA 37, **Vigueur** 38, **Réflexes** 36, **Volonté** 37 **Perception** +21
VD 10, vol 10 (maladroit) Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Vapeurs toxiques** (poison) ✦ **aura** 1
Tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 15 dégâts de poison.

Actions simples

⨾ **Morsure** (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +29 contre CA
Réussite : 3d10 + 8 dégâts, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⨾ **Griffes** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +31 contre CA
Réussite : 3d8 + 8 dégâts, et la cible perd toute résistance au feu jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

⨾ **Double attaque** ✦ **à volonté**
Effet : le dragon utilise *morsure* et *griffes* ou utilise *griffes* deux fois.

Actions mineures

Chaleur croissante (feu) ✦ se **recharge** au début de tout tour de jeu où le rayon de *vapeurs toxiques* est de 1 case
Effet : *vapeurs toxiques* prend la forme d'une aura 3. Au début du tour de jeu suivant du dragon, *vapeurs toxiques* prend la forme d'une aura 5. Au début de son tour de jeu d'après, le dragon effectue l'attaque suivante.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +28 contre Réflexes
Réussite : 4d10 + 4 dégâts de feu, et 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Effet : l'aura de *vapeurs toxiques* recouvre son état et sa taille d'origine (aura 1).

Crevasse ardente (feu, périmètre) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Effet : le dragon crée un périmètre de terrain impraticable dans 6 cases contiguës inoccupées. Au moins une des cases doit se situer dans un rayon de 10 cases du dragon. Le périmètre dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Tout ennemi qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 20 dégâts de feu. Ce pouvoir ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Cheminée de lave (feu, périmètre) ✦ **se recharge** quand le dragon est en péril pour la première fois
Effet : le dragon crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de zone 2 à 10 cases ou moins qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 15 dégâts de feu.

Actions déclenchées

Flamboiement soudain (feu) ✦ **à volonté**
Déclencheur : le dragon est touché par une attaque de feu.
Effet (action libre) : chaque ennemi pris dans l'aura de *vapeurs toxiques* du dragon subit 15 dégâts de feu.

For 29 (+21)	**Dex** 26 (+20)	**Sag** 28 (+21)
Con 27 (+20)	**Int** 23 (+18)	**Cha** 25 (+19)

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique, originel

DROW

Les drows, les plus fidèles serviteurs de Lolth, sont tapis dans les entrailles des Fosses Démoniaques. Les drows des Abysses sont cependant divisés en différentes factions ayant fondé plusieurs domaines. Plutôt que de prêter allégeance à une maison précise d'une cité, ces drows soutiennent de puissantes personnalités, de courageux guerriers, des grandes prêtresses, etc. Chaque faction assure la sécurité de ses biens au moyen de drows loyaux et de démons (notamment des nycadémons, ultrodémons, mariliths et draegloths), mais aussi d'araignées démoniaques, de yochlols et autres terreurs fiélonnes.

Connaissance

Religion DD 23 : les drows sont maudits et constituent une race déviante prise dans les griffes de Lolth. Chassés de Féerie pour s'être soulevés contre leurs cousins éladrins, ils nourrissent de vieilles rancunes. Ils se complaisent dans le mensonge et la cruauté, et cherchent bien évidemment à se venger de leurs ennemis ancestraux. Peu d'entre eux fuient leurs communautés perfides, sans doute parce que la plupart trouvent une mort précoce au bout d'une lame empoisonnée ou sur un autel de Lolth. Une infime fraction des drows s'empare d'un pouvoir durable en étant invités à rejoindre leur déesse dans les Fosses Démoniaques.

Rencontres

Contrairement aux elfes noirs du monde, les drows des Abysses ont toutes les chances de nouer des alliances stables. Ils n'en sont pas moins perfides, mais les enjeux abyssaux sont plus élevés. Quand un drow rejoint les rangs d'un exarque comme Eclavdra, il doit mettre de côtés ses querelles personnelles pour remporter des victoires et grimper dans la hiérarchie des Abysses.

Les exarques de la Reine Araignée cherchent à accroître l'influence de leur déesse dans les plans. Dans les Abysses, Eclavdra s'entoure de ses drows préférés et de Dames des Araignées. En dehors des Abysses, ces exarques se glissent parfois dans les sociétés d'autres races, servant d'émissaires auprès des géants de Gisombre, négociant avec les diables des Neuf Enfers ou agissant en qualité d'ambassadeurs auprès des éfrits de la Cité d'Airain.

Des abominations drows se cachent aussi dans l'obscurité des Abysses, chassant les intrus et ne servant que ceux qui sont assez puissants pour les faire obéir. Les draegloths et les driders sont généralement au service de Lolth et collaborent avec mariliths, yochlols et glabrezus.

Fanatique drow

Les moins importants des drows abyssaux sont les fanatiques, des combattants déformés par la magie qui manifestent une malédiction arachnéenne. Leurs rangs sont pleins de drows qui n'ont pas réussi à faire montre de la déférence, de la gratitude et de l'obéissance qu'on attendait d'eux.

Fanatique drow	**Brute niveau 23**
Humanoïde féerique de taille M	5 100 px
Pv 265 ; **péril** 132	**Initiative** +18
CA 35, **Vigueur** 36, **Réflexes** 35, **Volonté** 33	**Perception** +11
VD 7	Vision dans le noir
Résistances poison 10	

Traits

☼ **Hôte arachnéen** (poison) ✦ **aura** 1
Quand le fanatique est en péril, tout ennemi situé dans son aura qui tombe en péril subit 20 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Actions simples

⊕ **Espadon** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +28 contre CA
Réussite : 3d12 + 19 dégâts.
Échec : le fanatique bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque de corps à corps et d'un bonus de +5 aux jets de dégâts de corps à corps jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions mineures

Noirfeu ✦ **rencontre**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +26 contre Réflexes
Réussite : la cible confère un avantage de combat et ne peut bénéficier de l'invisibilité ou disposer d'un camouflage jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du fanatique.

Actions déclenchées

Explosion arachnéenne (périmètre, poison)
Déclencheur : le fanatique est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : la mort du fanatique crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de zone 1 qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre constitue un terrain difficile et toute créature qui y débute son tour de jeu subit 10 dégâts de poison.

For 27 (+19)	**Dex** 24 (+18)	**Sag** 10 (+11)
Con 25 (+18)	**Int** 12 (+12)	**Cha** 21 (+16)

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun, elfique
Équipement espadon

Les fanatiques drows au combat

Pour le fanatique drow, le combat est encore le meilleur moyen de prouver son dévouement à Lolth, ce qui explique sans doute que ces combattants se jettent au cœur de la mêlée. Ce type d'humanoïde est sujet à une infestation d'araignées démoniaques qui jaillissent de ses orifices et recouvrent ses ennemis pour leur inoculer leur poison. Plus le fanatique est blessé, plus ces araignées se montrent agitées. Et lorsqu'il s'effondre enfin, son cadavre vomit un véritable torrent de ces arachnides qui remplissent les lieux de leurs toiles toxiques.

Abomination draegloth

Les elfes noirs abyssaux entretiennent des liens avec les démons. La plupart se contentent de les convoquer et de les asservir, mais quelques prêtresses sérieusement dérangées appellent des fiélons dans le cadre de rituels infects au cours desquels elles mélangent du sang démoniaque à celui de driders. Le fruit de telles unions est un hybride mi-drider mi-draegloth qui compte parmi les créatures les plus redoutables des Abysses.

Abomination draegloth **Chasseur niveau 24**
Créature magique élémentaire (démon) de taille TG 6 050 px

Pv 175 ; **péril** 87 **Initiative** +23
CA 38, **Vigueur** 37, **Réflexes** 35, **Volonté** 33 **Perception** +20
VD 8, escalade 8 (pattes d'araignée) Perception des vibrations 10, vision dans le noir

Actions simples

⊕ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +29 contre CA
Réussite : 2d10 + 10 dégâts, ou 4d10 + 10 contre les créatures hébétées.

Griffes acérées ✦ à volonté
Effet : l'abomination utilise *griffes* contre deux cibles différentes.

Toile d'attache (poison) **✦ à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature, ou deux créatures quand l'abomination est en péril) ; +27 contre Réflexes
Réussite : 1d10 + 10 dégâts de poison, et la cible est attachée (sauvegarde annule). Quand la cible est attachée, elle est hébétée, et l'abomination peut la tirer dans une case qui lui est adjacente à son tour de jeu au prix d'une action libre.

Actions mineures

Obscurité exaspérante (périmètre, psychique) **✦ rencontre**
Attaque : explosion de proximité 2 (les créatures prises dans l'explosion) ; +27 contre Volonté
Réussite : la cible est ralentie et hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'abomination.
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'abomination. Le périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception de l'abomination. Toute créature autre que l'abomination est aveuglée quand elle se situe dans le périmètre.

Actions déclenchées

Résistance variable ✦ 3/rencontre
Déclencheur : l'abomination subit des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.
Effet (action libre) : l'abomination bénéficie d'une résistance 20 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'elle utilise à nouveau *résistance variable*.

Saut ombreux (téléportation) **✦ se recharge** quand l'abomination est en péril pour la première fois
Déclencheur : un ennemi inflige des dégâts à l'abomination.
Effet (réaction immédiate) : obscurité exaspérante se recharge, et l'abomination l'utilise puis se téléporte de 8 cases.

Compétences Discrétion +24, Religion +23
For 27 (+20) **Dex** 24 (+19) **Sag** 17 (+15)
Con 25 (+19) **Int** 22 (+18) **Cha** 19 (+16)
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, elfique

Les abominations draegloths au combat

Avec ses longues griffes menaçantes, ses pattes arachnéennes et sa gueule hérissée de crocs, l'abomination draegloth peut difficilement cacher ses origines. Ce monstre combine la ruse d'un drider et la férocité d'un démon, ce qui en fait un chasseur patient et un tueur violent. Le draegloth suit sa proie dans les ombres jusqu'au moment opportun, où il jaillit et englue sa victime avant de l'attirer à portée d'allonge de ses griffes pour l'éviscérer.

BEN WOOTTEN

DROW

Connaissance

Arcanes DD 29 : les drows ne sont pas les seuls à produire des draegloths puisque les driders exécutent eux aussi les rituels de création impies. Le draegloth d'origine drider est une créature impressionnante, qui est sans doute la plus perverse des créations et bénéficie à ce titre des faveurs de Lolth. Toutefois, ces fiélons sont incontrôlables et n'apportent généralement que ruine à leurs créateurs. C'est sans doute pour cette raison que la plupart sont offerts à Lolth, afin que ces monstres ne s'en prennent qu'à ceux qui osent s'aventurer dans les Fosses Démoniaques.

Lame d'ombre drow

Dissimulée sous une chape de ténèbres, la lame d'ombre file au travers des couloirs obscurs des Fosses Démoniaques, exécutant de sinistres missions pour les puissances qui vivent là. Rares sont les drows qui osent emprunter la voie des lames d'ombre, mais ceux qui en ont l'audace et le talent nécessaire jouissent de la bénédiction de Lolth en personne. La déesse encourage querelles et perfidie parmi les siens, si bien que lorsqu'un assassin drow parvient à tuer la grande prêtresse d'une cité, elle invite l'auteur du meurtre à sa cour. La Reine Araignée récompense donc les assassins les plus ingénieux, perfides et mortels en leur confiant le pouvoir de la lame d'ombre.

Lame d'ombre drow **Chasseur niveau 24**
Humanoïde féerique de taille M 6 050 px

Pv 171 ; **péril** 85 **Initiative** +24
CA 39, **Vigueur** 34, **Réflexes** 37, **Volonté** 36 **Perception** +24
VD 7, déphasage Vision dans le noir

ACTIONS SIMPLES

⨾ **Épée courte** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +29 contre CA
Réussite : 2d6 + 15 dégâts.

⨾ **Coup furtif** (arme, nécrotique, périmètre) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature prise en tenaille par la lame d'ombre et son ombre animée) ; +29 contre CA
Réussite : 2d6 + 15 dégâts plus 10 dégâts nécrotiques, puis l'ombre animée est annulée et crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de zone 2 centrée sur sa case et qui inclut sa case. Le périmètre dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la lame d'ombre. Il bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception de la lame d'ombre. Toute créature autre que la lame d'ombre est aveuglée quand elle se situe dans le périmètre.

Ombre animée ✦ **se recharge** quand l'*ombre animée* de la lame d'ombre est annulée
Effet : la lame d'ombre crée une ombre animée dans une case inoccupée située dans un rayon de 10 cases. Cette ombre dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la lame d'ombre et compte comme un allié en matière de prise en tenaille avec la lame d'ombre. Quand la lame d'ombre se déplace à son tour de jeu, elle fait glisser l'ombre d'autant de cases.

ACTIONS MINEURES

Venin spirituel (nécrotique, poison) ✦ **se recharge** quand la lame d'ombre est en péril pour la première fois
Effet : le prochain ennemi que la lame d'ombre touche avant la fin de la rencontre est affaibli (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : l'ennemi subit 15 dégâts nécrotiques et de poison continus (sauvegarde annule).
Deuxième jet de sauvegarde raté : l'ennemi ne peut bénéficier d'immunités et de résistances (sauvegarde annule).

ACTIONS DÉCLENCHÉES

⨾ **Lame persistante** ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Déclencheur : la lame d'ombre rate un ennemi avec une attaque de corps à corps.
Effet (action libre) : la lame d'ombre utilise *épée courte* contre un ennemi différent.

Compétences Acrobaties +25, Discrétion +25, Larcin +25
For 16 (+15) **Dex** 27 (+20) **Sag** 24 (+19)
Con 21 (+17) **Int** 22 (+18) **Cha** 19 (+16)
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun, elfique
Équipement armure de cuir, épée courte

Les lames d'ombre drows au combat

La lame d'ombre drow se tient hors de vue, observant et attendant le bon moment pour frapper. Cachée, elle peut empoisonner sa lame et appeler une ombre animée qui l'aidera lors de sa prochaine tentative d'assassinat. Une fois le moment venu, la lame d'ombre fonce au combat avec son ombre et frappe un adversaire isolé avec vitesse et précision. Elle cherche à éliminer l'ennemi le plus faible pour réduire le nombre de ses adversaires, ou le plus fort dans l'espoir que ses alliés se chargent des autres.

Archimage drow

Les plus puissants et pervers des mages drows sont les bienvenus dans les Abysses, où ils peuvent se mettre au service de Lolth. Une fois là-bas, ils malmènent corps et âmes afin de satisfaire les lubies les plus dépravées de leur déesse.

Archimage drow **Artilleur niveau 25**
Humanoïde féerique de taille M 7 000 px

Pv 178 ; **péril** 89 **Initiative** +19
CA 37, **Vigueur** 36, **Réflexes** 37, **Volonté** 39 **Perception** +14
VD 7 Vision dans le noir

ACTIONS SIMPLES

⨾ **Dague** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +30 contre CA
Réussite : 2d4 + 15 dégâts, et la cible subit un malus de -4 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'archimage.

Carreau abyssal (acide, poison) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20 (une créature) ; +30 contre Réflexes
Réussite : 4d8 + 15 dégâts d'acide et de poison.

⨾ **Bannissement cruel** (téléportation) ✦ **rencontre**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +30 contre Vigueur
Réussite : l'archimage téléporte la cible de 7 cases, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Poigne démoniaque (poison) ✦ **rencontre**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +30 contre Vigueur
Réussite : la cible est immobilisée et suspendue à 1 case au-dessus du sol (sauvegarde annule les deux). Tant que dure cet effet, chaque fois que la cible ou l'un de ses alliés inflige des dégâts à un démon, un drow ou une araignée, la cible subit 10 dégâts de poison.

ACTIONS MINEURES

Sacrifice malsain (nécrotique) ✦ **recharge** ⚄ ⚃
Effet : l'archimage inflige 20 dégâts à un allié qui lui est adjacent. Par ailleurs, l'archimage recharge un pouvoir de rencontre ou inflige 10 dégâts supplémentaires à sa prochaine attaque à distance avant la fin de son tour de jeu suivant.

Noirfeu ✦ **rencontre**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +30 contre Réflexes
Réussite : la cible confère un avantage de combat et ne peut bénéficier de l'invisibilité ou disposer d'un camouflage jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'archimage.

Compétences Arcanes +23
For 13 (+13) **Dex** 25 (+19) **Sag** 14 (+14)
Con 22 (+18) **Int** 22 (+18) **Cha** 28 (+21)
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun, elfique
Équipement dague

Les archimages drows au combat

L'archimage drow maîtrise les puissances abyssales par sa seule force de volonté. Malgré son pouvoir, il craint la mort et les tourments qui attendent son âme. Aussi, n'hésite-t-il pas à abandonner ses serviteurs si l'affrontement tourne mal.

Consort exalté drow

Les drows mâles n'ont pas trente-six solutions pour se distinguer au sein de la culture matriarcale de leur peuple. Beaucoup connaissent une fin atroce, puisqu'ils sont pressés comme des citrons avant d'être jetés par les prêtresses. Les quelques drows mâles qui s'élèvent au-dessus du rang d'esclave ou d'artisan qui leur est habituellement réservé peuvent donc servir de combattants ou, s'ils ont de la chance, gagner une place de consort.

Les consorts exaltés comptent parmi les plus redoutables combattants drows et sont d'une grande beauté, ce qui ne gâche rien. Lolth rassemble ces guerriers dans les Fosses Démoniaques, où elle les investit de puissance divine pour en faire des créatures dignes de la servir et de servir ses plus formidables prêtresses.

Consort exalté drow **Franc-tireur niveau 25**
Humanoïde féerique de taille M 7 000 px

Pv 224 ; **péril** 112 **Initiative** +23
CA 39, **Vigueur** 35, **Réflexes** 39, **Volonté** 37 **Perception** +17
VD 6 Vision dans le noir

ACTIONS SIMPLES

Épée longue (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +30 contre CA
Réussite : 2d8 + 9 dégâts.

Lames protectrices (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +30 contre CA
Réussite : 4d8 + 9 dégâts, et le consort bénéficie d'un bonus de +6 à la CA contre les attaques d'opportunité jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Déluge d'acier ✦ **se recharge** quand le consort se déplace d'au moins 3 cases à son tour de jeu.
Effet : le consort utilise *épée longue* trois fois. Deux de ces attaques peuvent viser la même créature.

ACTIONS MINEURES

Révélation du noirfeu (feu) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +28 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 9 dégâts de feu.
Effet : la cible confère un avantage de combat et ne peut bénéficier de l'invisibilité ou disposer d'un camouflage (sauvegarde annule).

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Faveur de Lolth (téléportation) ✦ **rencontre**
Déclencheur : le consort tombe en péril.
Effet (réaction immédiate) : le consort se téléporte de 7 cases, et chaque ennemi qui lui est adjacent après la téléportation confère un avantage de combat jusqu'à la fin de la rencontre.

For 21 (+17) **Dex** 29 (+21) **Sag** 20 (+17)
Con 16 (+15) **Int** 14 (+14) **Cha** 25 (+19)
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun, elfique
Équipement 2 épées longues

Les consorts exaltés drows au combat

Au combat, les consorts exaltés drows mettent la pression à leurs ennemis, manœuvrant notamment dans le but de s'interposer face à ceux qui tentent de s'en prendre à leur maîtresse. Ils s'acharnent sur les adversaires qui arrivent à leur glisser entre les pattes, utilisant *lames protectrices* pour ne surtout pas baisser la garde. Ce sont aussi des combattants désintéressés, qui se jettent volontiers sur les armes de leurs ennemis pour retarder ou gêner leurs adversaires.

Dame des Araignées drow

Les plus grandes prêtresses de Lolth espèrent obtenir un jour le titre de Dame des Araignées. Il n'existe que soixante-six de ces prêtresses redoutables. La seule façon d'obtenir ce titre pour une prêtresse ambitieuse est donc de tuer l'une d'elles pour se faire de la place.

Les Dames des Araignées drows au combat

Une Dame des Araignées est à la tête d'une force de démons, de drows ou d'araignées. Elle hurle des ordres à ses serviteurs pour engager l'ennemi et leur offre son aide en restant en retrait. Grâce à ses cocons d'ombre, elle produit des araignées démoniaques qui handicapent sérieusement ses adversaires. Au combat, ses ennemis entendent constamment ses chuchotements sinistres qui les obligent à lui obéir ou à connaître un véritable supplice mental.

Dame des Araignées drow **Contrôleur d'élite (meneur) niveau 27**
Humanoïde féerique de taille M 22 000 px

Pv 494 ; **péril** 247 **Initiative** +21
CA 41, **Vigueur** 37, **Réflexes** 40, **Volonté** 42 **Perception** +20
VD 7 Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

TRAITS

Bénédiction de Lolth (guérison) ✦ **aura** 2
Tout allié démon, drow ou araignée en péril qui débute son tour de jeu dans l'aura regagne 10 points de vie.

Sensible à la lumière
Chaque fois que la Dame des Araignées subit des dégâts radiants, son aura de *bénédiction de Lolth* cesse de fonctionner jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

ACTIONS SIMPLES

Fouet barbelé (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +32 contre CA
Réussite : 3d8 + 22 dégâts, et la Dame des Araignées fait glisser la cible de 2 cases.

Invocation venimeuse (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +30 contre Vigueur
Réussite : 2d10 + 15 dégâts de poison.

Toiles emprisonnantes (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +30 contre Réflexes
Réussite : la cible est maîtrisée et subit 25 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).
Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Ordre irréfutable (charme) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : explosion de zone 3 (une ou deux créatures prises dans l'explosion) ; +32 contre Volonté
Réussite : la cible choisit de subir 50 dégâts psychiques ou de charger une créature que la Dame des Araignées lui désigne.

Appel des veuves (poison) ✦ **se recharge** quand l'araignée créée est réduite à 0 point de vie
Effet : la Dame des Araignées crée une araignée démoniaque de taille M dans une case inoccupée située dans un rayon de 10 cases. L'araignée occupe 1 case et dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 points de vie. L'araignée a 100 points de vie et utilise les défenses de la Dame des Araignées. Elle a une VD 8 et escalade 8 (pattes d'araignée), et elle peut se déplacer à sa VD quand la Dame des Araignées entreprend une action de mouvement. Elle doit toutefois rester sur une surface solide.

ACTIONS MINEURES

Attaque de la veuve ✦ **à volonté** (1/round)
Effet : l'araignée démoniaque créée par la Dame des Araignées effectue l'attaque suivante.
Attaque : corps à corps 1 (une créature adjacente à l'araignée) ; +32 contre CA
Réussite : 2d8 + 9 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Contre-attaque de la veuve ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi provoque une attaque d'opportunité de la part de l'araignée démoniaque créée par la Dame des Araignées.
Attaque (action d'opportunité) : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +32 contre CA
Réussite : 2d8 + 9 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Courroux terrifiant (terreur) ✦ **se recharge** quand la Dame est en péril pour la première fois
Déclencheur : un ennemi touche la Dame des Araignées avec une attaque de corps à corps.
Attaque (réaction immédiate) : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge, qui doit inclure l'ennemi en question) ; +31 contre Volonté
Réussite : la Dame des Araignées pousse la cible de 5 cases, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Bluff +27, Diplomatie +27, Intimidation +27
For 14 (+15) **Dex** 26 (+21) **Sag** 25 (+20)
Con 23 (+19) **Int** 25 (+20) **Cha** 29 (+22)
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun, elfique
Équipement fouet barbelé

ÉLÉMENTAIRE

Le Chaos Élémentaire n'a de cesse de produire des créatures d'air, de terre, d'eau et de feu qui s'ébattent telles des nymphes, tourbillonnant, fouissant, coulant et brûlant. Ces élémentaires se scindent et s'entrechoquent, créant et détruisant tour à tour. L'eau martèle le sol et noie le feu tandis que l'air pulvérise la terre et attise le feu de sa caresse. Telle est la nature des éléments et des créatures qu'ils constituent.

Connaissance

Arcanes DD 21 : les élémentaires de l'air, de la terre, du feu et de l'eau sont les plus purs de leur espèce. Tout jeteur de sorts qui désire s'essayer à la convocation et à la coercition d'entités élémentaires commence avec ces simples créatures. Bien que l'exécution du rituel nécessaire pour les convoquer soit un jeu d'enfant, celui qui permet de les asservir est plus complexe. Parfois, l'ambition démesurée d'un jeune jeteur de sorts le conduit à appeler des créatures dont il ne peut prendre le contrôle. Les élémentaires libres de toute coercition se lancent invariablement dans une orgie de destruction.

Rencontres

Les quatre types d'élémentaires les plus simples apparaissent lorsqu'ils sont sous le contrôle de quelqu'un qui les a appelés à l'aide d'un rituel, mais aussi en des lieux où le pouvoir brut du Chaos Élémentaire suinte dans le monde.

Les cultes de l'Œil Élémentaire Ancestral ont souvent recours à eux, comme gardes ou comme acolytes lors de sacrifices rituels. En dehors des cultes élémentaires, les jeteurs de sorts doués en magie de convocation (du plus insignifiant shaman kobold au plus habile des ensorceleurs drows) emploient ces créatures comme gardiens ou soudards auxquels ils accordent bien peu de valeur.

Élémentaire de l'air mineur **Chasseur niveau 1**
Créature magique élémentaire (air) de taille P — 100 px

Pv 23 ; **péril** 11 — **Initiative** +7
CA 15, **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 13 — **Perception** +0
VD 0, vol 6 (stationnaire)
Vulnérabilités feu 5

Traits

Esprit des vents
L'élémentaire de l'air mineur devient invisible à chaque fois qu'il débute son tour de jeu sans qu'un ennemi lui soit adjacent. L'invisibilité dure jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Actions simples

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +6 contre CA
Réussite : 1d6 + 4 dégâts.

Étreinte des tempêtes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature qui ne voit pas l'élémentaire) ; +4 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 4 dégâts, et l'élémentaire étreint la cible. Tant que dure l'étreinte, la cible subit 5 dégâts continus et toute attaque de corps à corps ou à distance qui touche l'élémentaire inflige des demi-dégâts à la cible.

Compétences Discrétion +8
For 16 (+3) **Dex** 17 (+3) **Sag** 11 (+0)
Con 11 (+0) **Int** 5 (-3) **Cha** 8 (-1)
Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

Élémentaire de l'air

Dans un mugissement de vent, terre et débris s'envolent lorsqu'un élémentaire de l'air projette son adversaire vers le ciel. Puis la créature disparaît et

Élémentaire de l'air **Chasseur niveau 10**
Créature magique élémentaire (air) de taille M — 500 px

Pv 81 ; **péril** 40 — **Initiative** +15
CA 24, **Vigueur** 21, **Réflexes** 23, **Volonté** 22 — **Perception** +5
VD 0, vol 8 (stationnaire)
Vulnérabilités feu 5

Traits

Esprit des vents
L'élémentaire de l'air devient invisible à chaque fois qu'il débute son tour de jeu sans qu'un ennemi lui soit adjacent. L'invisibilité dure jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Actions simples

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts.

Ouragan implacable ✦ à volonté
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +13 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 5 dégâts, et si la cible ne voyait pas l'élémentaire avant l'attaque, elle est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'élémentaire de l'air.

Compétences Discrétion +16
For 20 (+10) **Dex** 22 (+11) **Sag** 11 (+5)
Con 15 (+7) **Int** 5 (+2) **Cha** 8 (+4)
Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

Élémentaire de l'air majeur **Chasseur niveau 20**
Créature magique élémentaire (air) de taille G — 2 800 px

Pv 143 ; **péril** 71 — **Initiative** +22
CA 34, **Vigueur** 31, **Réflexes** 33, **Volonté** 32 — **Perception** +10
VD 0, vol 10 (stationnaire)
Vulnérabilités feu 10

Traits

Esprit des vents
L'élémentaire de l'air majeur devient invisible à chaque fois qu'il débute son tour de jeu sans qu'un ennemi lui soit adjacent. L'invisibilité dure jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Actions simples

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +25 contre CA
Réussite : 3d10 + 8 dégâts.

Vents tournoyants ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature qui ne voit pas l'élémentaire) ; +23 contre Vigueur
Réussite : l'élémentaire fait glisser la cible de 1 case jusque dans l'espace qu'il occupe, et la cible est étreinte. Tant que dure l'étreinte, la cible est hébétée et subit 20 dégâts continus. Lorsque l'élémentaire se déplace, la créature étreinte se déplace avec lui et demeure dans l'espace qu'il occupe. L'élémentaire se déplace à sa VD normale lorsqu'il maintient une créature dans son étreinte, et il n'a pas besoin d'entreprendre d'action simple ni d'effectuer de jet d'attaque pour déplacer cette créature.

Compétences Discrétion +23
For 22 (+16) **Dex** 27 (+18) **Sag** 11 (+10)
Con 17 (+13) **Int** 5 (+7) **Cha** 8 (+9)
Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

seuls les sens les plus aiguisés permettent alors de la détecter. Les élémentaires de l'air sont des monstres capricieux qui n'aiment rien tant que de précipiter les créatures terrestres dans les airs. Les plus puissants d'entre eux se réunissent parfois sous la forme de violentes tempêtes qui anéantissent toute vie alentour.

Les élémentaires de l'air au combat

Telle une tornade mugissante, l'élémentaire de l'air projette ses ennemis en tous sens. La créature se tient en marge de l'affrontement et attend que tout le monde l'ait perdue de vue avant de se jeter dans la bataille.

Les élémentaires de l'air les plus puissants s'approchent de leur proie, légers comme la caresse de la brise ; et soudain, ils explosent avec la force de l'ouragan, enserrant leur ennemi dans un cyclone qui lui fouaille les chairs. La malheureuse victime est alors emportée dans les airs, au risque de faire une chute mortelle si elle parvient à s'échapper.

Élémentaire de l'eau

Monstre ondoyant de liquide vivant, l'élémentaire de l'eau tire sa subsistance du dernier soupir des créatures qu'il noie dans son étreinte. Souvent, des jeteurs de sorts le placent dans un bassin d'apparence quelconque. Qu'on les trouve dans des plans d'eau bien délimités ou dans les mers du Plan inférieur, les élémentaires de l'eau sont connus pour faire chavirer les navires par pure malveillance.

Élémentaire de l'eau mineur **Contrôleur niveau 1**
Créature magique élémentaire (aquatique, eau) de taille P 100 px

Pv 29 ; **péril** 14 **Initiative** +2
CA 15, **Vigueur** 14, **Réflexes** 13, **Volonté** 12 **Perception** +0
VD 6, nage 6
Vulnérabilités froid (cf. *sensible au froid*)

Traits

Aquatique
L'élémentaire de l'eau mineur peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Sensible au froid
Lorsque l'élémentaire de l'eau mineur subit des dégâts de froid, il subit aussi une vulnérabilité 5 contre la prochaine attaque qui le touche avant la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +4 contre Réflexes
Réussite : 1d6 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Rouleau ✦ rencontre
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +4 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 2 dégâts, puis l'élémentaire pousse la cible de 2 cases et celle-ci se retrouve à terre.

Actions mineures

Épreuve de la noyade ✦ à volonté (1/round)
Effet : l'élémentaire fait glisser de 1 case chaque créature qui subit les dégâts continus de son coup.

For 16 (+3) **Dex** 14 (+2) **Sag** 11 (+0)
Con 13 (+1) **Int** 5 (-3) **Cha** 8 (-1)
Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

Élémentaire de l'eau **Contrôleur niveau 11**
Créature magique élémentaire (aquatique, eau) de taille M 600 px

Pv 111 ; **péril** 55 **Initiative** +8
CA 25, **Vigueur** 24, **Réflexes** 23, **Volonté** 22 **Perception** +5
VD 6, nage 6
Vulnérabilités froid (cf. *sensible au froid*)

Traits

Aquatique
L'élémentaire de l'eau peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Sensible au froid
Lorsque l'élémentaire de l'eau subit des dégâts de froid, il subit aussi une vulnérabilité 5 contre la prochaine attaque qui le touche avant la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +14 contre Réflexes
Réussite : 2d6 dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Tourbillon ✦ rencontre
Attaque : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +14 contre Vigueur
Réussite : 4d6 + 7 dégâts, et l'élémentaire fait glisser la cible de 3 cases.

Actions mineures

Épreuve de la noyade ✦ à volonté (1/round)
Effet : l'élémentaire fait glisser de 2 cases chaque créature qui subit les dégâts continus de son coup.

For 20 (+10) **Dex** 16 (+8) **Sag** 11 (+5)
Con 15 (+7) **Int** 5 (+2) **Cha** 8 (+4)
Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

Élémentaire de l'eau majeur **Contrôleur niveau 20**
Créature magique élémentaire (aquatique, eau) de taille G 2 800 px

Pv 185 ; **péril** 92 **Initiative** +15
CA 34, **Vigueur** 33, **Réflexes** 32, **Volonté** 31 **Perception** +10
VD 8, nage 8
Vulnérabilités froid (cf. *sensible au froid*)

Traits

Aquatique
L'élémentaire de l'eau majeur peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Sensible au froid
Lorsque l'élémentaire de l'eau majeur subit des dégâts de froid, il subit aussi une vulnérabilité 10 contre la prochaine attaque qui le touche avant la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +23 contre Réflexes
Réussite : 4d6 dégâts, et 15 dégâts continus (sauvegarde annule).

Lames de fond ✦ recharge ⚄ ⚅
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +23 contre Vigueur
Réussite : 5d6 + 7 dégâts, et l'élémentaire fait glisser la cible de 5 cases.

Actions mineures

Épreuve de la noyade ✦ à volonté (1/round)
Effet : l'élémentaire fait glisser de 4 cases chaque créature qui subit les dégâts continus de son coup.

For 22 (+16) **Dex** 20 (+15) **Sag** 11 (+10)
Con 17 (+13) **Int** 5 (+7) **Cha** 8 (+9)
Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

Les élémentaires de l'eau au combat

L'élémentaire de l'eau introduit de force une partie de son essence dans les poumons de son adversaire, provoquant une lente noyade. Il joue avec ses victimes en usant de son emprise sur l'eau pour les contrôler brièvement.

Élémentaire du feu

L'élémentaire du feu est mû par son vorace appétit de combustible. Il fonce d'ennemi en ennemi pour les embraser tour à tour. Ceux qui survivent à un affrontement contre ces créatures rapportent qu'elles laissent échapper un ricanement hilare à chaque nouvelle victime enflammée. Les élémentaires du feu les plus faibles ont à peine la taille d'un feu de camp, mais l'énergie qui bouillonne en eux peut réduire en cendres une bâtisse.

Élémentaire du feu mineur **Franc-tireur niveau 1**
Créature magique élémentaire (feu) de taille P 100 px

Pv 27 ; **péril** 13 **Initiative** +6
CA 14, **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 13 **Perception** +1
VD 8, vol 4 (maladroit)
Vulnérabilités froid (cf. *gelé sur place*)

Traits

Gelé sur place

Lorsque l'élémentaire du feu mineur subit des dégâts de froid, il ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Coup (feu) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +4 contre Réflexes
Réussite : 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Actions mineures

Flamme vacillante ✦ **à volonté**

Effet : l'élémentaire se décale de 1 case.

Actions déclenchées

Cœur embrasé (feu)

Déclencheur : un ennemi adjacent à un élémentaire du feu mineur rate une attaque de corps à corps contre lui.
Effet (aucune) : l'ennemi en question subit 3 dégâts de feu.

For 10 (+0)	**Dex** 19 (+4)	**Sag** 13 (+1)
Con 11 (+0)	**Int** 5 (-3)	**Cha** 6 (-2)

Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

Élémentaire du feu **Franc-tireur niveau 11**
Créature magique élémentaire (feu) de taille M 600 px

Pv 107 ; **péril** 53 **Initiative** +14
CA 24, **Vigueur** 22, **Réflexes** 24, **Volonté** 23 **Perception** +6
VD 10, vol 6 (maladroit)
Vulnérabilités froid (cf. *gelé sur place*)

Traits

Gelé sur place

Lorsque l'élémentaire du feu subit des dégâts de froid, il ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Coup (feu) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +14 contre Réflexes
Réussite : 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Actions mineures

Flamme vacillante ✦ **à volonté**

Effet : l'élémentaire se décale de 2 cases.

Actions déclenchées

Incendie (feu) ✦ **à volonté**

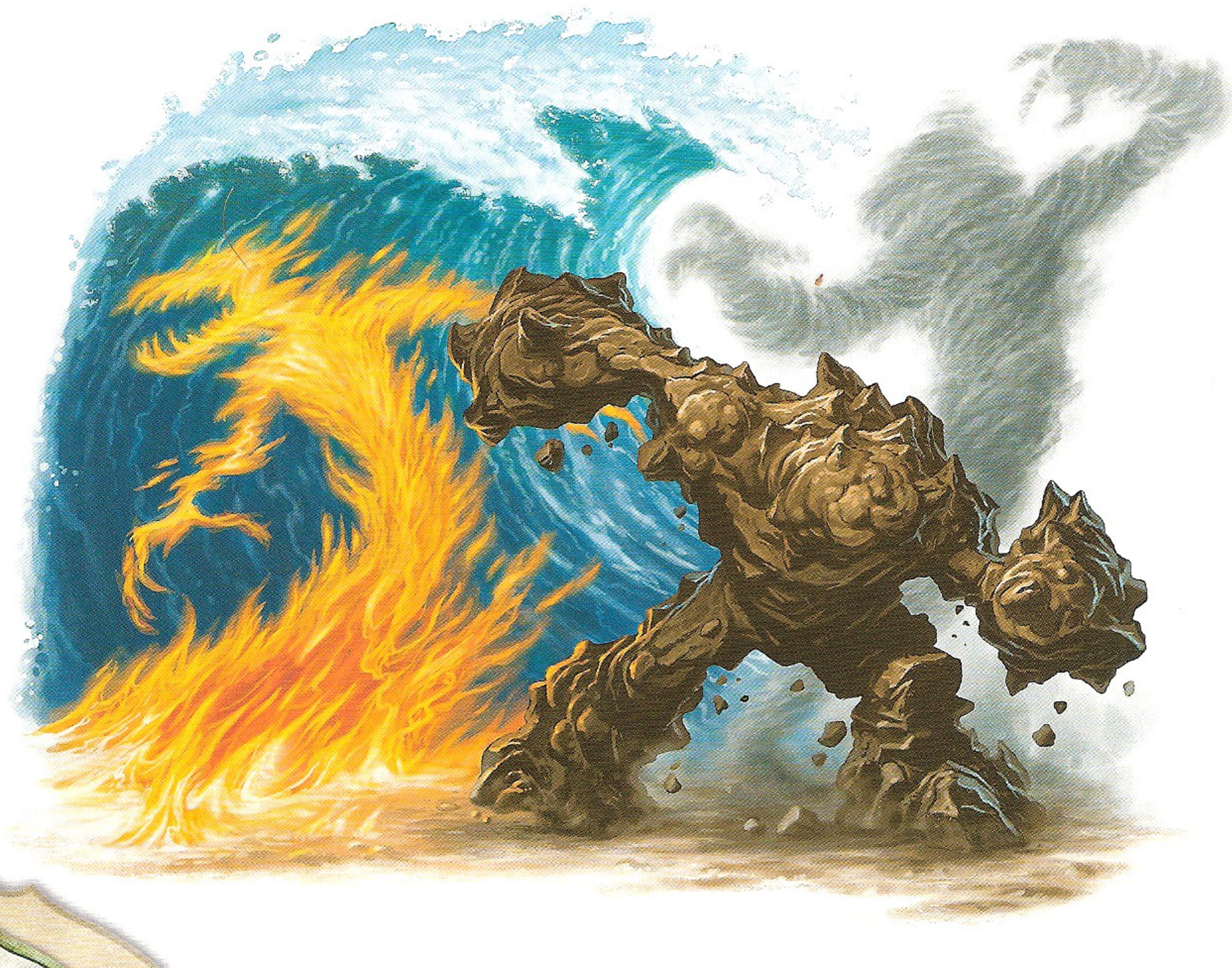
Déclencheur : une attaque touche l'élémentaire.
Effet (action libre) : chaque ennemi adjacent à l'élémentaire subit 5 dégâts de feu.

For 10 (+5)	**Dex** 24 (+12)	**Sag** 13 (+6)
Con 11 (+5)	**Int** 5 (+2)	**Cha** 6 (+3)

Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

Les élémentaires du feu au combat

Animé par le désir d'incendier et de calciner, l'élémentaire du feu se lance dans la bataille sans considération pour sa propre existence. Il cherche la plus forte concentration d'ennemis et se rue sur eux pour les embraser. D'un tempérament qui reflète sa nature, l'élémentaire du feu poursuivra sans relâche l'ennemi qui parvient à le blesser s'il n'est pas fermement contrôlé.



JIM NELSON

Élémentaire du feu majeur **Franc-tireur niveau 21**
Créature magique élémentaire (feu) de taille G 3 200 px
Pv 187 ; **péril** 93 **Initiative** +21
CA 34, **Vigueur** 32, **Réflexes** 34, **Volonté** 33 **Perception** +11
VD 12, vol 8
Vulnérabilités froid (cf. *gelé sur place*)

TRAITS

Gelé sur place
Lorsque l'élémentaire du feu majeur subit des dégâts de froid, il ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

ACTIONS SIMPLES

Coup (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +24 contre Réflexes
Réussite : 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

ACTIONS MINEURES

Flamme vacillante ✦ à volonté
Effet : l'élémentaire se décale de 6 cases.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Flammes dévorantes (feu) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi attaque l'élémentaire.
Attaque (réaction immédiate) : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +24 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 2 dégâts de feu.

For 10 (+10) **Dex** 29 (+19) **Sag** 13 (+11)
Con 11 (+10) **Int** 5 (+7) **Cha** 6 (+8)
Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

Faits de roche et dotés d'une simple étincelle de conscience, les élémentaires de la terre forment l'avant-garde des cultes associés à Ogrémokh (cf. page 156) et aux autres créatures minérales. Lorsqu'ils sont arrachés à leur foyer, les élémentaires de la terre se manifestent avec la fureur tonitruante d'un séisme.

Les plus petits d'entre eux sont des masses de roche et de terre de forme humanoïde qui combattent aux côtés des cultistes et des jeteurs de sorts qui les ont convoqués. Les plus imposants ne se soumettent quant à eux qu'à la volonté de puissants élémentaires ou des convocateurs les plus accomplis.

Élémentaire de la terre mineur **Soldat niveau 2**
Créature magique élémentaire (terre) de taille P 125 px
Pv 42 ; **péril** 21 **Initiative** +1
CA 17, **Vigueur** 15, **Réflexes** 12, **Volonté** 13 **Perception** +1
VD 5, fouissage 5 Perception des vibrations 5
Vulnérabilités tonnerre (cf. *friable*)

TRAITS

Passage dans la terre
L'élémentaire de la terre mineur peut passer à travers la terre et la roche comme s'il déphasait.

Friable
Lorsque l'élémentaire de la terre mineur subit des dégâts de tonnerre, il subit aussi un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

ACTIONS SIMPLES

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +7 contre CA
Réussite : 1d8 + 5 dégâts, et la cible ne peut pas se décaler jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'élémentaire.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Roche irrépressible ✦ se recharge quand l'élémentaire est en péril pour la première fois
Déclencheur : un ennemi adjacent à l'élémentaire réussit une attaque de corps à corps contre un allié de l'élémentaire.
Effet (réaction immédiate) : l'ennemi en question se retrouve à terre.

For 17 (+4) **Dex** 6 (-1) **Sag** 11 (+1)
Con 18 (+5) **Int** 5 (-2) **Cha** 6 (-1)
Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

Élémentaire de la terre **Soldat niveau 11**
Créature magique élémentaire (terre) de taille M 600 px
Pv 119 ; **péril** 59 **Initiative** +5
CA 26, **Vigueur** 24, **Réflexes** 21, **Volonté** 22 **Perception** +5
VD 7, fouissage 7 Perception des vibrations 5
Vulnérabilités tonnerre (cf. *friable*)

TRAITS

Passage dans la terre
L'élémentaire de la terre peut passer à travers la terre et la roche comme s'il déphasait.

Friable
Lorsque l'élémentaire de la terre subit des dégâts de tonnerre, il subit aussi un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

ACTIONS SIMPLES

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 3d8 + 6 dégâts, et la cible ne peut pas se décaler jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'élémentaire.

Frappe sismique ✦ se recharge quand l'élémentaire est en péril pour la première fois
Attaque : explosion de proximité 4 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +14 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 6 dégâts, puis l'élémentaire fait glisser la cible de 2 cases et celle-ci se retrouve à terre.

For 22 (+11) **Dex** 6 (+3) **Sag** 11 (+5)
Con 23 (+11) **Int** 5 (+2) **Cha** 6 (+3)
Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

Élémentaire de la terre majeur **Soldat niveau 22**
Créature magique élémentaire (terre) de taille G 4 150 px
Pv 212 ; **péril** 106 **Initiative** +11
CA 37, **Vigueur** 35, **Réflexes** 32, **Volonté** 33 **Perception** +11
VD 9, fouissage 9 Perception des vibrations 5
Vulnérabilités tonnerre (cf. *friable*)

TRAITS

Passage dans la terre
L'élémentaire de la terre majeur peut passer à travers la terre et la roche comme s'il déphasait.

Friable
Lorsque l'élémentaire de la terre majeur subit des dégâts de tonnerre, il subit aussi un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

ACTIONS SIMPLES

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 4d8 + 12 dégâts, et la cible ne peut pas se décaler jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'élémentaire.

Aplatissement ✦ se recharge quand l'élémentaire est en péril pour la première fois
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +25 contre Réflexes
Réussite : 5d8 + 20 dégâts.
Effet : la cible et chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases d'elle se retrouvent à terre.

For 27 (+19) **Dex** 6 (+9) **Sag** 11 (+11)
Con 28 (+20) **Int** 5 (+8) **Cha** 6 (+9)
Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel

LES ÉLÉMENTAIRES DE LA TERRE AU COMBAT

Lorsqu'un cultiste ou un jeteur de sorts appelle un élémentaire de la terre au combat, celui-ci occupe le front de la bataille. La créature ne fait qu'un avec le terrain et surprend l'adversaire en traversant les murs et la roche. Elle manipule la terre pour déstabiliser ses ennemis et se sert de son imposante masse pour les piétiner. Incroyablement fort, l'élémentaire de la terre est en revanche loin d'être intelligent. Sans cible clairement définie, il risque fort de se déchaîner aveuglément contre n'importe quelle créature ou structure présente sur le champ de bataille.

ÉPOUVANTAIL

Il arrive que des voyageurs venus en Féerie distinguent une rangée d'épouvantails et y voient là l'artifice d'un fermier ou d'un chasseur désireux de définir les limites de son territoire. Si les humains et les drakéides ont toutes les chances de poursuivre leur chemin tête baissée et sans se soucier du danger, éladrins, gnomes et autres autochtones de Féerie battent en retraite la peur au ventre. Si les habitants du monde naturel installent des épouvantails dans les champs pour effrayer les oiseaux, ceux de Féerie sont là pour arrêter tous les intrus. Contrairement à leurs homologues inanimés, les épouvantails de Féerie descendent de leur perchoir pour étriper les idiots qui ignorent cet avertissement. Ce sont des guenaudes qui créèrent les premiers de ces épouvantails à l'aide de paille volée à un fermier sur les coups de minuit, de vêtements arrachés à un cadavre frais et de crins de destrier noir. Des années se sont écoulées depuis leur création et les épouvantails animés sont désormais courants dans le monde physique comme en Féerie.

Connaissance

Arcanes DD 22 : bien que les épouvantails soient des créatures artificielles, ils sont plus futés et sournois que les golems, homoncules et autres créatures faites de matériaux inanimés. Cette intelligence est encore accrue par le lien tissé entre l'épouvantail et son créateur.

Quand un épouvantail repère des ennemis, son créateur en est instantanément averti. Lorsque ce monstre touche une créature avec une attaque, son créateur reçoit une image mentale claire et nette de l'apparence de l'ennemi et du lieu où il se trouve. Le créateur distingue la cible comme l'épouvantail la voit, mais il ne peut distinguer les créatures invisibles ou cachées.

Le lien entre le créateur et l'épouvantail fait de ces créatures les sentinelles idéales. Les guenaudes et les ritualistes puissants les postent à l'orée de leur domaine, au milieu d'épouvantails ordinaires.

Rencontres

Éladrins, gnomes, fomorians, guenaudes et lanceurs de rituels emploient des épouvantails comme gardiens et sentinelles. Dans les ruines isolées, au cœur des bois de Féerie, dans l'Outreterre et les forêts du monde physique, de grandes quantités d'épouvantails montent éternellement la garde. Quand le maître de l'un d'entre eux vient à mourir, la créature artificielle reste opérationnelle et continue à obéir aux derniers ordres qu'elle a reçus.

ADAM GILLESPIE

Épouvantail chancelant

En temps normal, le processus de création d'un épouvantail requiert des mois de travail d'une grande précision et d'une infinie minutie. Chaque coup d'aiguille, poignée de paille et morceau d'étoffe doit être placé, travaillé et assemblé de façon à recevoir la magie nécessaire à l'animation du monstre. Toutefois, un lanceur de rituels talentueux préférera peut-être créer des dizaines d'épouvantails grossiers. La magie qui anime un épouvantail chancelant parvient tout juste à le faire tenir en un seul morceau, mais la férocité et la force de ses assauts démentent cette apparence de camelote.

Épouvantail chancelant — **Brute sbire niveau 10**
Animé féerique (créature artificielle) de taille M — 125 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. — **Initiative** +7
CA 22, **Vigueur** 22, **Réflexes** 21, **Volonté** 21 — **Perception** +7
VD 6 — Vision nocturne
Immunités maladie, poison, sommeil

Actions simples

⊕ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 11 dégâts.

Actions déclenchées

Paille toxique (périmètre, poison)
Déclencheur : l'épouvantail chancelant est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : la mort de l'épouvantail chancelant crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 1 qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est légèrement voilé et toute créature qui y termine son tour de jeu subit 10 dégâts de poison.

For 18 (+9)	**Dex** 14 (+7)	**Sag** 15 (+7)
Con 15 (+7)	**Int** 11 (+5)	**Cha** 10 (+5)

Alignement non aligné — **Langues** commun

Les épouvantails chancelants au combat

Quand un épouvantail chancelant tombe comme le blé sous la faux, sa destruction provoque un nuage tourbillonnant de paille, de guenilles et de débris. La paille que renferme le monstre contient une moisissure toxique qui inflige un sacré choc aux créatures qui la respirent.

Gardien épouvantail

Le gardien ressemble à un épouvantail normal, à ceci près qu'un sac de toile lui recouvre la tête. Les deux trous qui y sont pratiqués laissent entrevoir des yeux rouges et brillants étincelant d'une haine contenue. Les guenaudes suspendent ces épouvantails à de grands arbres, à des mâts et dans des ruines près de leur antre. De leur point d'observation, ils surveillent le domaine de leur maîtresse et quand ils distinguent des intrus, ils descendent de leur perchoir pour se lancer à l'assaut.

Gardien épouvantail **Soldat niveau 13**
Animé féerique (créature artificielle) de taille M 800 px

Pv 107 ; **péril** 53 **Initiative** +10
CA 29, **Vigueur** 25, **Réflexes** 23, **Volonté** 24 **Perception** +14
VD 6 Vision nocturne
Immunités maladie, poison, sommeil ; **Vulnérabilités** feu 10

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 2d6 + 9 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gardien.

Regard trompeur (charme, psychique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +16 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 5 dégâts psychiques, et le gardien tire la cible de 5 cases.

Actions mineures

Regard effroyable (terreur) **✦ rencontre**
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +18 contre Volonté
Réussite : la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gardien.

Actions déclenchées

Paille malléable ✦ à volonté
Déclencheur : une attaque inflige des dégâts au gardien.
Effet (interruption immédiate) : l'attaque en question n'inflige que des demi-dégâts au gardien.

Compétences Acrobaties +13
For 18 (+10) **Dex** 14 (+8) **Sag** 17 (+9)
Con 15 (+8) **Int** 11 (+6) **Cha** 10 (+6)
Alignement non aligné **Langues** commun

Les épouvantails gardiens au combat

Les gardiens cherchent à séparer leurs ennemis afin que chacun d'entre eux puisse occuper un adversaire. La paille et les entrailles dont ils sont rembourrés s'agitent afin de dévier les coups les plus violents.

Rôdeur épouvantail

Le rôdeur épouvantail est fabriqué de la même façon que ses homologues, à un détail près : son créateur pique le cœur d'un humanoïde que la créature a tué de ses mains dans son corps. La terreur que la malheureuse victime a éprouvée durant ses derniers instants résonne par vagues dans l'épouvantail, instillant la peur chez ses autres proies.

Rôdeur épouvantail **Chasseur niveau 13**
Animé féerique (créature artificielle) de taille M 800 px

Pv 99 ; **péril** 49 **Initiative** +14
CA 27, **Vigueur** 24, **Réflexes** 26, **Volonté** 25 **Perception** +9
VD 6 Vision nocturne
Immunités maladie, poison, sommeil ; **Vulnérabilités** feu 10

Traits

Horreur cachée
Quand le rôdeur touche une créature qui ne peut pas le voir, l'attaque inflige 5 dégâts supplémentaires et augmente de 2 cases tout déplacement forcé qui l'accompagne.

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 2d6 + 9 dégâts.

Échos funestes (charme, psychique, terreur) **✦ à volonté**
Attaque : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +18 contre Volonté
Réussite : le rôdeur fait glisser la cible de 2 cases. La cible effectue ensuite une attaque de base de corps à corps ou à distance contre une créature au choix du rôdeur.

Paille voletante (métamorphose) **✦ à volonté**
Effet : le rôdeur se décale de 6 cases, puis il est invisible et immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions mineures

Regard horrifiant (psychique, terreur) **✦ recharge** ⚄ ⚅
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +16 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 5 dégâts psychiques, et le rôdeur pousse la cible de 2 cases.

Compétences Discrétion +15
For 14 (+8) **Dex** 18 (+10) **Sag** 17 (+9)
Con 15 (+8) **Int** 11 (+6) **Cha** 10 (+6)
Alignement non aligné **Langues** commun

Les rôdeurs épouvantails au combat

Les rôdeurs utilisent une puissante magie féerique qui suscite des gémissements troublants, d'horribles visions spectrales et autres distractions qui finissent par saper la santé mentale de leurs adversaires. Au combat, l'épouvantail peut concentrer son énergie et exploser en un nuage de paille pourrie et de haillons crasseux qui se reforment ensuite hors de portée des ennemis. Le rôdeur s'en sert comme moyen de défense, mais aussi pour surprendre ses adversaires. Tant qu'il est sous cette forme invisible, le monstre provoque des visions et des sons qui font fuir les ennemis en courant.

FLAGELLEUR MENTAL

Dans leurs lugubres cités d'Outreterre, ces monstruosités aberrantes observent leurs serviteurs ériger respectueusement des monuments à leur gloire et à celle des ténébreuses créatures qu'ils vénèrent. Les flagelleurs mentaux se communiquent sans mot dire leurs coupables projets, préparant des raids contre les cités souterraines des drows et des nains quand ils n'entreprennent pas de sombres expériences sur la folie et la mort.

Connaissance

Exploration DD 27 : même les races les plus maléfiques d'Outreterre répugnent à traiter avec les flagelleurs mentaux. Les drows et les duergars ont des légendes qui relatent les assauts lancés par des illithids sur leurs villes, capturant leurs frères ou abandonnant leurs cadavres décérébrés dans les rues des cités en ruine. Les illithids cherchent à abattre et à soumettre toutes les autres races. Pour ce faire, ils peuvent passer par un simple flagelleur mental à la tête d'une cabale secrète pratiquant la magie noire ou par une armée de créatures terribles dirigée par l'incomparable intellect d'un cerveau fossile.

Si tout le monde craint naturellement les flagelleurs mentaux, les explorateurs d'Outreterre les plus endurcis sont terrorisés par les mastodontes de Thoon. Thoon est une entité qui demeure un mystère pour tous, à l'exception des flagelleurs mentaux qui en parlent avec une révérence habituellement réservée aux dieux. Le processus de transformation qui aboutit à la création d'un mastodonte de Thoon pousse la créature à la folie. Toutefois, il semble que celle-ci lui permette d'atteindre une meilleure compréhension de la nature de Thoon.

Un cerveau fossile contrôle toutes les créatures d'un collectif, une vaste communauté de flagelleurs mentaux et leurs esclaves. Chaque cerveau coordonne les défenses de sa ville ou de son enclave, et le lien qu'il entretient avec ses serviteurs lui permet de recueillir des informations sur une zone importante. Tous les cerveaux fossiles ont un appétit insatiable de connaissances et consacrent d'incroyables ressources au pillage de vieilles bibliothèques, à la prise d'artefacts et de reliques oubliés, ou encore à l'enlèvement des fidèles d'Ioun et de Vecna.

Lorsque la taille et les connaissances d'un groupe d'illithids atteignent un certain seuil, son membre le plus sage est élu pour subir une transformation. La tête du flagelleur mental est tranchée et placée dans un bassin de liquide protoplasmique. Des cristaux psioniques servent de conduit qui permet aux membres du collectif de déverser leur savoir dans le cerveau de l'élu. Au fil des décennies, la créature grandit et gagne en puissance jusqu'à devenir un cerveau fossile, le dépositaire des connaissances du collectif illithid et le génie qui tisse son écheveau d'intrigues.

Rencontres

La plupart des alliés des flagelleurs mentaux sont des serviteurs de peu de volonté qui ont été soumis. Bien qu'un flagelleur mental solitaire ou un petit groupe de ces créatures puissent de temps à autre collaborer avec des renégats drows, des diables, des rejetons stellaires ou d'autres humanoïdes pervertis, les illithids ne le font qu'à leurs propres conditions. Ils sont connus pour réduire presque toutes les races humanoïdes en esclavage et faire de leurs membres des soldats ou des ouvriers. Parmi les serviteurs couramment rencontrés figurent les troglodytes, les torves, les kuo-toas, les trolls, les derros, les répugnards et les duergars. Un collectif de flagelleurs mentaux pourra aussi contrôler des bêtes aberrantes telles que des charognards rampants, des gricks, des chuuls, des balhannoths et des néogis.

EVA WIDERMANN

Inquisiteur flagelleur mental

Même les guildes de voleurs se tenaient à l'écart des sombres cavernes qui criblent le sous-sol de la ville, de sorte que lorsque les premiers cadavres furent découverts, personne ne sut qui en était la cause. Des nobles, des sages et des lanceurs de sorts commencèrent alors à disparaître, chacun retrouvé des jours ou des semaines plus tard dans les égouts, privés de leur cerveau. Certains membres de la garde soupçonnèrent des adorateurs de démons tandis que d'autres recherchaient des preuves appuyant la thèse d'une cabale maléfique de lanceurs de sorts. Aucun n'envisagea la vérité, plus horrible encore, ou ne put deviner la pleine portée de la menace.

Inquisiteur flagelleur mental — **Contrôleur niveau 20**
Humanoïde aberrant de taille M — 2 800 px

Pv 190 ; **péril** 95 — **Initiative** +15
CA 34, **Vigueur** 31, **Réflexes** 33, **Volonté** 33 — **Perception** +16
VD 7 — Vision dans le noir

Actions simples

Tentacules ✦ à volonté
Condition : l'inquisiteur ne doit pas déjà étreindre une créature.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +23 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 13 dégâts, et l'inquisiteur étreint la cible.

Suggestions hallucinatoires (charme, psychique) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature étreinte par l'inquisiteur) ; +23 contre Volonté
Réussite : 3d8 + 15 dégâts psychiques, et la cible commence à souffrir d'hallucinations (sauvegarde annule). Tant que la cible souffre d'hallucinations, les alliés qui lui sont adjacents subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses.

Décharge mentale (psychique) **✦ recharge** ⚄ ⚅
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +23 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Son pire ennemi (charme) **✦ se recharge** quand l'inquisiteur est en péril pour la première fois
Effet : chaque ennemi pris dans une explosion de zone 2 à 10 cases ou moins utilise contre lui-même un de ses pouvoirs d'attaque à volonté de corps à corps ou à distance au choix du flagelleur mental au prix d'une action libre.

Actions mineures

Confession à regret (charme) **✦ à volonté** (1/round)
Attaque : explosion de proximité 10 (une créature prise dans l'explosion) ; +23 contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée, ne peut être la cible de pouvoirs de guérison, et ne peut être affectée par des pouvoirs conférant un jet de sauvegarde (sauvegarde annule tous).

Actions déclenchées

Soumission énergique ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi que l'inquisiteur voit réussit un jet de sauvegarde.
Effet (interruption immédiate) : l'ennemi en question refait le jet de sauvegarde avec un malus de -2.

Compétences Bluff +22, Intuition +21

For 20 (+15)	**Dex** 20 (+15)	**Sag** 22 (+16)
Con 22 (+16)	**Int** 24 (+17)	**Cha** 25 (+17)

Alignement mauvais — **Langues** profond, télépathie 10

Les inquisiteurs flagelleurs mentaux au combat

L'inquisiteur flagelleur mental s'entoure de créatures inférieures, habituellement des soldats ou des brutes, qui le protègent pendant qu'il sème le chaos et la dissension parmi ses adversaires. Un inquisiteur qui étreint un ennemi lui implante des hallucinations qui amènent la cible à gêner ses propres alliés en combat. *Confession à regret* permet de soutirer des secrets de l'esprit d'un ennemi, que le flagelleur mental révèle ensuite télépathiquement au cours de la bataille en espérant semer la zizanie entre la victime et ses alliés.

Fléau flagelleur mental

Pendant que les flagelleurs mentaux affinaient leurs pouvoirs psioniques au fil des générations, les habitants de la surface développaient et perfectionnaient les leurs. Les premiers psions, batailleurs et flamboyants firent leurs armes en Outreterre. Ils se mirent en quête des repaires des flagelleurs mentaux et essayèrent de dérober les secrets du pouvoir psionique. Les flagelleurs mentaux commencèrent alors à former des guerriers spécialisés dans la lutte contre ces intrus psioniques, et c'est de cet effort que le fléau flagelleur mental apparut.

Fléau flagelleur mental — **Franc-tireur niveau 21**
Humanoïde aberrant de taille M — 3 200 px

Pv 199 ; **péril** 99 — **Initiative** +18
CA 35, **Vigueur** 31, **Réflexes** 34, **Volonté** 33 — **Perception** +16
VD 7 — Vision dans le noir
Résistances psychique 10

Traits

Succion spirituelle
Chaque fois que le fléau flagelleur mental débute son tour de jeu en étreignant une créature, il peut effectuer un jet de sauvegarde ou un jet de recharge supplémentaire. Il peut recharger *assaut psychique*, mais doit pour cela obtenir un 6 au jet de recharge.

Actions simples

Tentacules ✦ à volonté
Condition : le fléau ne doit pas déjà étreindre une créature.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +24 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 5 dégâts, et le fléau étreint la cible. Jusqu'à la fin de l'étreinte, la cible est hébétée.

Décharge mentale (psychique) **✦ recharge** ⚄ ⚅
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +24 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Assaut psychique (charme) **✦ rencontre**
Attaque : corps à corps 1 (une créature étreinte par le fléau) ; +24 contre Volonté
Réussite : 1d8 + 5 dégâts, et la cible est dominée (sauvegarde annule ; la cible subit un malus de -4 au jet de sauvegarde).
Échec : demi-dégâts, et la cible est dominée (sauvegarde annule).

Actions mineures

Altération de réalité (téléportation) **✦ à volonté**
Effet : le fléau téléporte une créature adjacente de 2 cases.

For 20 (+15)	**Dex** 23 (+16)	**Sag** 22 (+16)
Con 23 (+16)	**Int** 26 (+18)	**Cha** 25 (+17)

Alignement mauvais — **Langues** profond, télépathie 10

Les fléaux flagelleurs mentaux au combat

Les fléaux protègent des territoires illithids en Outreterre. Ils regroupent également des unités d'assaut qui frappent des cibles choisies avec soin en surface comme sous terre. Le fléau utilise ses pouvoirs pour échapper à ses ennemis et détourner leur attention, évitant ainsi de s'enliser dans la mêlée. *Décharge mentale* prépare les adversaires pour les attaques de ses alliés, puis il utilise *assaut psychique* pour dominer un lanceur de sorts ou une créature psionique, forçant l'individu à déchaîner ses pouvoirs contre ses camarades.

Mastodonte de Thoon

Les légendes les plus sombres concernant les illithids parlent de sinistres expériences effectuées sur des esclaves et des prisonniers. Pour autant, ceux qui s'enfoncent profondément en Outreterre s'aperçoivent inévitablement que ces viles créatures n'ont aucun complexe à mener les mêmes expériences sur leur propre race. Les mastodontes de Thoon sont le fruit de générations d'améliorations alchimiques et psychiques. Leur esprit est engourdi, leurs pouvoirs augmentés et leur corps étiré à la limite du supportable. Le mastodonte de Thoon obéit aux caprices de ses maîtres, mais sa redoutable transformation le maintient continuellement au bord de la folie.

Les mastodontes de Thoon au combat

On rencontre des mastodontes de Thoon au service d'autres aberrations, y compris des flagelleurs mentaux, des rejetons stellaires et des aboleths. Ce monstre traverse sauvagement le champ de bataille, utilisant *décharge mentale* pour handicaper ses adversaires tout en se saisissant de l'un d'eux pour l'étriper. Il utilise *appel de Thoon* pour obliger un attaquant à distance ou un lanceur de sorts qui se tient en périphérie du combat à se rapprocher, sans quoi il se concentre sur les adversaires les plus proches.

Mastodonte de Thoon	**Brute niveau 22**
Humanoïde aberrant de taille G, flagelleur mental	4 150 px
Pv 255 ; **péril** 127	**Initiative** +18
CA 34, **Vigueur** 35, **Réflexes** 33, **Volonté** 32	**Perception** +19
VD 6	Vision dans le noir
Résistances psychique 10	

Actions simples

Éviscération ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 4d10 + 16 dégâts (6d10 + 16 contre une créature étreinte par le mastodonte de Thoon).

Décharge mentale (psychique) **✦ recharge** ⚅
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +25 contre Volonté
Réussite : 1d12 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Appel de Thoon (charme, psychique) **✦ rencontre**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +25 contre Volonté
Réussite : 4d12 + 20 dégâts psychiques.
Effet : le mastodonte de Thoon tire la cible de 10 cases dans une case qui lui est adjacente.

Actions mineures

Tentacules ✦ à volonté
Condition : le mastodonte de Thoon ne doit pas déjà étreindre une créature.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +25 contre Réflexes
Réussite : le mastodonte de Thoon étreint la cible.

Actions déclenchées

Déflagration psychique (psychique)
Déclencheur : le mastodonte de Thoon est réduit à 0 point de vie.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +26 contre Volonté
Réussite : 15 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

For 28 (+20)	**Dex** 24 (+18)	**Sag** 26 (+19)
Con 25 (+18)	**Int** 6 (+19)	**Cha** 23 (+17)

Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 10

DAVE ALLSOP

Cerveau fossile

Les nombreuses expéditions lancées par les nains contre les flagelleurs mentaux n'auraient pu les préparer à ce qu'ils découvrirent et durent affronter au final. Les légendes traitant du cerveau fossile étaient vraies, mais les pires d'entre elles n'étaient pas parvenues à retranscrire l'intelligence et la terrible ruse de cette horreur aberrante. Tapi au cœur de la vaste cité des illithids, le cerveau fossile partageait un lien psychique avec toutes les créatures à son service. Et durant tout le temps qu'il avait fallu aux nains pour atteindre son repaire, il avait rassemblé une armée pour repousser leur assaut.

Cerveau fossile **Contrôleur d'élite niveau 23**
Créature magique aberrante (aveugle) de taille G 10 200 px

Pv 436 ; **péril** 218 **Initiative** +17
CA 37, **Vigueur** 33, **Réflexes** 35, **Volonté** 37 **Perception** +19
VD 2, téléportation 6 Aveugle, vision aveugle 10
Immunités aveuglé, regard
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Distorsion de réalité ✦ aura** 5
Tout ennemi pris dans l'aura qui se téléporte subit 10 dégâts.

Absorption de pensées
Chaque fois qu'un allié autre qu'un sbire qui se situe dans un rayon de 10 cases du cerveau fossile est réduit à 0 point de vie, ce dernier effectue un jet de sauvegarde ou un jet de recharge de pouvoir.

Télépathie aveugle
Le cerveau fossile peut communiquer télépathiquement avec d'autres créatures, même s'il n'a pas de ligne d'effet avec elles.

Actions simples

⊕ **Distorsion tentaculaire** (téléportation) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +26 contre CA
Réussite : 1d8 + 8 dégâts. Le cerveau fossile téléporte la cible de 3 cases, et celle-ci est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'illithid.

⸸ **Distorsion cinglante ✦ à volonté**
Effet : le cerveau fossile utilise *distorsion tentaculaire* trois fois, effectuant chaque attaque contre une cible différente.

✧ **Explosion spirituelle** (psychique) **✦ recharge** ⚄ ⁝
Attaque : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +27 contre Volonté
Réussite : 3d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Actions mineures

✧ **Surcharge sensorielle** (psychique, téléportation) **✦ recharge** ⚄ ⁝
Attaque : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +27 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 6 dégâts psychiques, puis la cible est aveuglée et assourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du cerveau fossile. Ce dernier téléporte ensuite la cible de 3 cases.

Actions déclenchées

Transfert funeste ✦ à volonté
Déclencheur : le cerveau fossile se sauvegarde contre un effet.
Effet (aucune) : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases du cerveau fossile est victime de l'effet contre lequel l'illithid s'est sauvegardé (sauvegarde annule).

Compétences Arcanes +25, Bluff +24, Diplomatie +24, Exploration +24

For 23 (+17)	**Dex** 23 (+17)	**Sag** 26 (+19)
Con 26 (+19)	**Int** 28 (+20)	**Cha** 27 (+19)

Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 50

FRANZ VOHWINKEL

Les cerveaux fossiles au combat

Le cerveau fossile apparaît habituellement au centre d'une cité ou enclave illithid, baignant dans un bassin de vase qui augmente ses pouvoirs et lui permet de communiquer avec ses fidèles sur de longues distances. Il exerce une autorité absolue sur les créatures placées sous son commandement et est toujours sous haute garde. Néanmoins, son arrogance l'entraîne inévitablement à participer au combat. Il frappe ses adversaires aussi souvent que possible de son *explosion spirituelle*, utilisant *distorsion cinglante* et *surcharge sensorielle* contre les combattants de corps à corps les plus proches. Si les alliés du cerveau fossile sont vaincus et qu'il est en péril, le monstre tente de se sauver en proposant des connaissances ou des richesses en échange de sa vie.

FURTE

Les furtes viennent rôder la nuit dans les rues pour y chercher leurs victimes, des plus riches marchands aux plus misérables travailleurs. Il y a bien longtemps, ils formaient une caste d'esclaves qui s'échinaient sous le joug de l'empire de Bael Turath. Quand celui-ci noua un pacte avec les diables, l'accord ne prévit rien pour les furtes. Les esclaves répliquèrent en se déchaînant une nuit entière, incendiant les villes et tranchant la gorge des nobles, des princes marchands et de leurs autres maîtres pendant leur sommeil. Le seigneur démon Graz'zt, ravi de la perfidie des esclaves, accorda à ceux qui survécurent à cette nuit une furtivité surnaturelle. Aujourd'hui, les furtes rejettent les artifices de la civilisation qui les maintint jadis dans les chaînes. Comme des prédateurs sauvages, ils se faufilent dans les ruelles, pistant leur proie jusqu'à ce qu'ils puissent se ruer à la curée.

Connaissance

Histoire DD 16 : quand Bael Turath s'effondra, les furtes dansèrent sur les décombres laissés par leurs anciens maîtres, mais même la destruction de l'empire ne leur suffisait pas. Les tieffelins qui avaient survécu s'éparpillèrent aux quatre coins du monde et les furtes les suivirent. Ici et là de nouveaux royaumes tieffelins prenaient racine, mais chaque fois, des assassinats et des meurtres ébranlaient les fondations de ces sociétés balbutiantes. Quand un champion tieffelin émergeait dans le but de fonder un royaume pour son peuple, il trouvait invariablement une mort prématurée et sans gloire dans un lit ou dans une ruelle sombre. Aujourd'hui encore, des tieffelins renommés, des paladins héroïques aux gredins les plus perfides, disparaissent plus souvent que les autres aventuriers dans les quartiers louches des villes et des cités.

Au combat, les furtes préfèrent s'en prendre aux tieffelins plutôt qu'aux autres humanoïdes. Par ailleurs, un furte préfère plonger sa lame dans le cœur d'un des descendants de ceux qui ont autrefois réduit en esclavage et maltraité ses ancêtres.

Rencontres

La dette qu'ont les furtes envers Graz'zt est rapportée dans le *Grimoire de l'Œil Aveuglé*, manuel scellant le contrat entre le seigneur démon et ces créatures. Les disciples du Prince Sombre bénéficient de l'obéissance absolue des furtes s'ils l'exigent. Ils envoient ces créatures assassiner et terroriser les ennemis de Graz'zt. La mort mystérieuse du démon Kurland, dont on trouva le cadavre décapité dans son palais de fer en fusion, ouvre une terrible perspective : il existerait de puissants assassins furtes servant personnellement le Prince Sombre.

Hypnotiseur furte

Un groupe de jeunes gens ivres pousse une acclamation de joie tandis que l'un d'eux titube dans une ruelle pour aller jusque dans les bras accueillants d'une belle jeune femme. Alors que le couple disparaît dans un bâtiment proche, les fêtards poursuivent leur route. Quand la garde trouve le cadavre mutilé le lendemain, la pauvre serveuse dont un hypnotiseur furte a pris l'apparence devient en quelque sorte sa seconde victime tandis qu'une foule vengeresse se jette sur elle.

Hypnotiseur furte — **Contrôleur niveau 3**
Humanoïde naturel de taille M — 150 px

Pv 45 ; **péril** 22 — **Initiative** +4
CA 16, **Vigueur** 14, **Réflexes** 15, **Volonté** 16 — **Perception** +3
VD 6 — Vision nocturne

Traits

Déplacement silencieux
L'hypnotiseur ne subit pas de malus aux tests de Discrétion lorsqu'il se déplace de plus de 2 cases ou court.

Actions simples

⊕ **Épée courte** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA
Réussite : 1d6 + 6 dégâts

Charme irrésistible (charme, focaliseur) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +6 contre Volonté
Réussite : l'hypnotiseur fait glisser la cible de 4 cases, et celle-ci est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du furte.

Hypnose (charme, focaliseur, psychique) ✦ **recharge** ⁙ ⁝⁝
Attaque : distance 5 (une créature) ; +6 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 6 dégâts psychiques, et la cible ne voit plus aucun autre ennemi que l'hypnotiseur (sauvegarde annule).

Actions mineures

Apparences trompeuses (illusion) ✦ **à volonté**
Effet : l'hypnotiseur peut prendre l'apparence d'un humanoïde de taille M ou P. Une créature qui réussit un test d'Intuition DD 26 comprend cependant qu'il s'agit d'une illusion.

Compétences Arcanes +7, Bluff +10, Discrétion +9

For 12 (+2)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Con 13 (+2)	**Int** 12 (+2)	**Cha** 19 (+5)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Équipement épée courte, baguette

Les hypnotiseurs furtes au combat

L'hypnotiseur furte compte sur ses congénères, généralement des assassins, pour suivre la piste d'une proie et choisir un déguisement approprié. il apparaît alors à sa victime sous la forme d'une maîtresse potentielle, d'un rival détesté ou d'un ami bien-aimé pour l'attirer dans une embuscade. Il apprécie particulièrement les bâtiments délabrés pourvus de planchers fragiles, de trous et autres dangers permettant de maquiller une mort en accident.

Assassin furte

Un simple meurtre suscite rarement la peur, en particulier dans une ville plutôt rude, mais au deuxième, au troisième et au quatrième, un frisson commence à parcourir la cité. Les habitants portent alors la dague et surveillent les étrangers d'un œil méfiant. Les nobles restent cloîtrés chez eux ou ne sortent qu'accompagnés de gardes du corps. Pendant ce temps, les assassins furtes évoluent en ville à l'insu de tous, en quête de leur prochaine victime.

Assassin furte	**Chasseur niveau 3**
Humanoïde naturel de taille M	150 px
Pv 37 ; **péril** 18	**Initiative** +8
CA 17, **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 15	**Perception** +3
VD 6	Vision nocturne

Traits

Couverture hors pair

L'assassin peut effectuer un test de Discrétion pour rester caché lorsqu'il dispose d'un abri ou d'un camouflage, sans qu'il lui faille pour cela un abri supérieur ou un camouflage total. Il reste caché après s'être déplacé s'il dispose d'un abri ou d'un camouflage une fois son déplacement terminé.

Déplacement silencieux

L'assassin ne subit pas de malus aux tests de Discrétion lorsqu'il se déplace de plus de 2 cases ou court.

Frappe furtive

L'assassin inflige 5 dégâts supplémentaires à toute cible qui ne pouvait pas le voir au début du tour de jeu de son assaillant.

Actions simples

Épée courte (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA

Réussite : 1d6 + 6 dégâts

Volée de shuriken (arme) ✦ **rencontre**

Effet : l'assassin effectue l'attaque suivante trois fois.

Attaque : distance 6/12 (une créature) : +8 contre CA

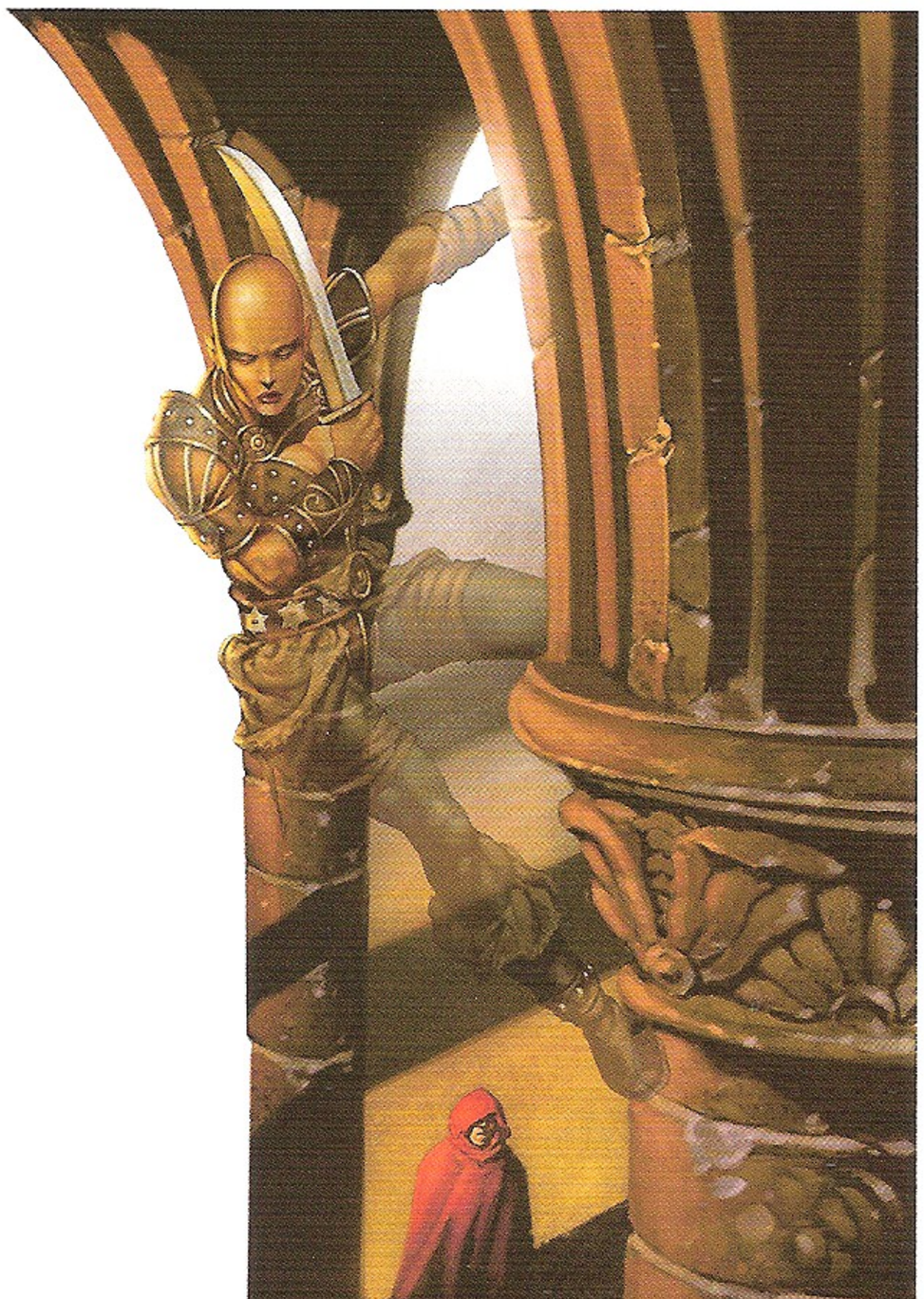
Réussite : 1d4 + 2 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Compétences Bluff +6, Connaissance de la rue +6, Discrétion +14, Larcin +9

For 12 (+2)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 15 (+3)
Con 13 (+2)	**Int** 10 (+1)	**Cha** 11 (+1)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun

Équipement armure de cuir, épée courte, 3 shuriken



TOMÁS GIORELLO

Les assassins furtes au combat

Seul le meurtre peut apaiser la haine qu'éprouve l'assassin furte à l'égard de la civilisation. Ces créatures malveillantes s'arrêtent volontiers pour porter le coup de grâce à un adversaire grièvement blessé. Parfois, le guet local parvient à capturer ou tuer un tel monstre parce que la créature s'acharnait sur une victime à terre.

Chasseur furte

Les nobles et les marchands somment le guet local d'intensifier son enquête sur les meurtres mystérieux dont la ville est la proie. Mais quelqu'un découvre les meilleurs investigateurs du guet taillés en pièces au fond d'une ruelle, et même leurs collègues les plus courageux sont tentés de laisser tomber et de mettre les assassinats sur le dos d'un étranger impopulaire...

Chasseur furte	**Soldat niveau 5**
Humanoïde naturel de taille M	200 px
Pv 61 ; **péril** 30	**Initiative** +6
CA 21, **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 17	**Perception** +9
VD 6	Vision nocturne

Traits

Déplacement silencieux

Le chasseur ne subit pas de malus aux tests de Discrétion lorsqu'il se déplace de plus de 2 cases ou court.

Actions simples

Lame déconcertante (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA

Réussite : 1d8 + 6 dégâts, et le chasseur reste caché vis-à-vis de la cible s'il l'était au moment d'attaquer.

Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chasseur.

Lame invisible (arme) ✦ **recharge** ⚄ ⚅

Attaque : corps à corps 1 (une créature qui ne voit pas le chasseur) ; +10 contre CA

Réussite : 2d8 + 6 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chasseur.

Actions déclenchées

Chasseur vigilant ✦ à volonté

Déclencheur : un ennemi marqué par le chasseur se décale.

Effet (action d'opportunité) : le chasseur peut utiliser *lame déconcertante* contre l'ennemi en question.

Compétences Arcanes +9, Bluff +12, Discrétion +9

For 12 (+3)	**Dex** 15 (+4)	**Sag** 14 (+4)
Con 13 (+3)	**Int** 12 (+3)	**Cha** 19 (+6)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun

Équipement armure de cuir, épée longue

Les chasseurs furtes au combat

Les chasseurs encerclent leurs ennemis comme des requins, s'approchant peu à peu en restant cachés. Quand ils tendent une embuscade, ils se déploient et chacun d'entre eux s'occupe d'un adversaire. Les chasseurs furtes s'enorgueillissent d'abattre les ennemis les plus robustes, et ils affrontent donc généralement les guerriers et paladins portant les meilleures armures en premier. Chaque chasseur porte à sa ceinture des fragments d'armures brisées, souvenirs de ses précédentes victimes.

GARGOUILLE

PERSONNE NE PEUT DIRE où ni comment sont apparues les premières gargouilles. Ces redoutables créatures, aussi vieilles que le monde, ont peut-être été engendrées lorsque les originels ont pour la première fois façonné la terre et la roche.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 19 : on trouve des gargouilles un peu partout dans le monde naturel, mais c'est dans le Chaos Élémentaire qu'elles sont le plus courantes. Les plus cruels des seigneurs éfrits les dressent par meutes entières, leur apprenant à pourchasser des captifs humanoïdes. Les gargouilles jouent souvent avec leurs victimes, ce qui constitue une source de divertissement intarissable pour ces sadiques seigneurs élémentaires.

Dans les étendues sauvages du Plan inférieur, les gargouilles sont plus souvent proies que prédateurs. Relativement faibles en comparaison de nombreuses créatures de ce plan, elles se terrent dans des grottes et n'attaquent que lorsqu'elles ont l'avantage du nombre sur leurs ennemis.

Dans le monde naturel, l'agressivité des gargouilles et leur acharnement à défendre leur territoire sont légendaires. C'est pour cette raison que les temples dédiés à l'Œil Élémentaire Ancestral enrôlent et entraînent des gargouilles, dont ils pratiquent par ailleurs l'élevage.

RENCONTRES

Les gargouilles sillonnent librement le monde naturel et le Chaos Élémentaire. Il est également fréquent dans ces deux plans de les rencontrer au service d'autres créatures. Lorsqu'elles ne sont pas dirigées, elles manquent d'intelligence pour mettre en œuvre des tactiques élaborées. Elles préfèrent s'en remettre à leur discrétion et rester à l'affût d'humanoïdes voyageant en petit nombre.

Les cultes de l'Œil Élémentaire Ancestral emploient ces créatures comme gardiens et sentinelles. Les magiciens maléfiques et les sages qui désirent mener leurs recherches en paix font de même. Dans les villes, les gargouilles servent de guetteurs et d'éclaireurs aux gangs de criminels, en échange de viande fraîche et de quelques babioles.

GARGOUILLE FERREUSE

Les gargouilles ferreuses, reconnaissables aux marbrures de rouille qui couvrent leur corps, sont des maraudeurs patients. Les caravanes et les voyageurs qui se risquent dans les régions montagneuses peu fréquentées tombent souvent sous les griffes de ces prédateurs mortels. Les aventuriers qui explorent châteaux et tours en ruine connaissent parfois le même destin.

Gargouille ferreuse **Franc-tireur niveau 7**
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M 300 px

Pv 80 ; **péril** 40 — **Initiative** +9
CA 21, **Vigueur** 19, **Réflexes** 19, **Volonté** 17 — **Perception** +5
VD 6, vol 8 — Vision dans le noir
Immunités pétrification

TRAITS

Présence subreptice
La gargouille ferreuse bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Discrétion contre la Perception passive de ses ennemis.

ACTIONS SIMPLES

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 2d6 + 4 dégâts.

Élan ravageur ✦ recharge ⚄ ⚅
Effet : la gargouille se décale de 4 cases et utilise *griffes* contre deux cibles différentes à n'importe quel moment de ce déplacement. Quand une attaque touche, la gargouille fait glisser la cible de 1 case et celle-ci se retrouve à terre.

ACTIONS DE MOUVEMENT

Bond plané ✦ à volonté
Effet : la gargouille vole de 4 cases sans provoquer d'attaques d'opportunité.

Compétences Athlétisme +12, Discrétion +12

For 19 (+7)	**Dex** 18 (+7)	**Sag** 14 (+5)
Con 16 (+6)	**Int** 7 (+1)	**Cha** 11 (+3)

Alignement mauvais **Langues** originel

LES GARGOUILLES FERREUSES AU COMBAT

Dans le monde naturel, les gargouilles ferreuses rôdent non loin des cols des montagnes ou infestent les tours de pierre. Actives la nuit, elles restent à l'affût, immobiles, dans l'attente de victimes. Les gargouilles chassent en meute. Lorsqu'elles ne tuent pas leurs proies sur-le-champ, elles les repoussent pour tenter de les précipiter dans le vide.

GARGOUILLE ROCHECORNE

La gargouille rochecorne doit son nom à ses redoutables cornes de pierre. La simple vue d'une de ces créatures suffit à briser les rangs des plus féroces combattants, car tous redoutent d'être la cible de sa charge mortelle.

WOODROW HINTON III

Gargouille rochecorne	**Brute niveau 8**
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M	350 px
Pv 107 ; **péril** 53	**Initiative** +7
CA 20, **Vigueur** 22, **Réflexes** 19, **Volonté** 19	**Perception** +12
VD 6, vol 8	Vision dans le noir
Immunités pétrification	

Traits

Présence subreptice

La gargouille rochecorne bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Discrétion contre la Perception passive de ses ennemis.

Actions simples

Griffes ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA

Réussite : 2d10 + 5 dégâts, et la gargouille peut utiliser *embrochage* au prix d'une action libre.

Charge empaleuse ✦ à volonté

Effet : la gargouille charge et effectue l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +14 contre CA

Réussite : 2d12 + 5 dégâts, puis la cible est étreinte et subit 5 dégâts continus jusqu'à la fin de l'étreinte.

Actions de mouvement

Embrochage ✦ à volonté

Effet : la gargouille se déplace de la moitié de sa VD en tirant la créature étreinte avec elle. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité entre la gargouille et la créature étreinte.

Compétences Discrétion +12

For 22 (+10)	**Dex** 16 (+7)	**Sag** 16 (+7)
Con 17 (+7)	**Int** 5 (+1)	**Cha** 11 (+4)

Alignement mauvais **Langues** originel

Les gargouilles rochecornes au combat

Ces créatures s'abattent en masse sur les ennemis, empalant les malheureux sur leurs cornes. Au mépris des contre-attaques, elles préfèrent reprendre les airs pour chercher une autre victime lorsque leur charge échoue.

Gargouille d'obsidienne

Des vols de gargouilles d'obsidienne sillonnent les cieux du Chaos Élémentaire tels des nuages d'orage. Dans le monde naturel, les fidèles de l'Œil Élémentaire Ancestral emploient ces créatures comme serviteurs.

Gargouille d'obsidienne	**Soldat sbire niveau 8**
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M	88 px
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	**Initiative** +8
CA 24, **Vigueur** 22, **Réflexes** 20, **Volonté** 19	**Perception** +7
VD 6, vol 8	Vision dans le noir
Immunités pétrification	

Traits

Arêtes acérées

Chaque fois qu'un ennemi quitte une case adjacente à la gargouille d'obsidienne, il subit 4 dégâts.

Présence subreptice

La gargouille d'obsidienne bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Discrétion contre la Perception passive de ses ennemis.

Actions simples

Griffes ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA

Réussite : 8 dégâts.

Compétences Athlétisme +14, Discrétion +11

For 20 (+9)	**Dex** 15 (+6)	**Sag** 16 (+7)
Con 15 (+6)	**Int** 5 (+1)	**Cha** 11 (+4)

Alignement mauvais **Langues** originel

Les gargouilles d'obsidienne au combat

Chaque arête du corps des gargouilles d'obsidienne est une arme mortelle qui entrave et déchiquette les ennemis qui tentent de fuir le combat. Par des croisements sélectifs, les éleveurs du culte de l'Œil Élémentaire Ancestral ont développé le courage de ces créatures au point de leur conférer une vaillance suicidaire. Ces gargouilles n'hésitent pas à former un rempart vivant contre les ennemis du culte.

Gargouille runique

Ces créatures de marbre blanc ont été les premières façonnées pour servir le culte de l'Œil Élémentaire Ancestral. Certaines d'entre elles ont échappé à l'emprise des fidèles et se sont mises au service de cultistes pervertis et autres incantateurs malfaisants. La peau d'albâtre de cette gargouille est couverte des runes arcaniques qui la lient à son maître.

Gargouille runique	**Soldat niveau 8**
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M	350 px
Pv 87 ; **péril** 43	**Initiative** +8
CA 24, **Vigueur** 20, **Réflexes** 19, **Volonté** 22	**Perception** +12
VD 6, vol 8	Vision dans le noir
Immunités pétrification	

Actions simples

Griffes ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA

Réussite : 2d8 + 7 dégâts.

Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la gargouille.

Griffes vengeresses ✦ se recharge lorsque le maître de la gargouille est en péril pour la première fois

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA

Réussite : 2d8 + 7 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la gargouille.

Actions de mouvement

Obédience (téléportation) **✦ à volonté**

Effet : la gargouille se téléporte dans une case située dans un rayon de 2 cases de son maître.

Actions déclenchées

Ailes protectrices ✦ à volonté

Condition : la gargouille doit être adjacente à son maître.

Déclencheur : le maître de la gargouille subit des dégâts.

Effet (interruption immédiate) : la gargouille subit ces dégâts à la place de son maître.

Compétences Athlétisme +14, Discrétion +11

For 20 (+9)	**Dex** 15 (+6)	**Sag** 16 (+7)
Con 15 (+6)	**Int** 10 (+4)	**Cha** 11 (+4)

Alignement mauvais **Langues** commun, originel

Les gargouilles runiques au combat

Les mages et prêtres qui ont une gargouille runique à leurs ordres la gardent hors de vue dans un premier temps. Bien qu'elles soient parfois envoyées en mission pour voler des reliques ou assassiner des ennemis, les gargouilles runiques sont plus fortes lorsqu'elles combattent aux côtés de leur maître.

GÉANT DES COLLINES

LES CONDUCTEURS DES CARAVANES qui empruntent de vieilles routes savent qu'il vaut mieux s'entourer de nombreux gardes. Dès lors que l'on quitte la civilisation, les bandits constituent certes une menace récurrente, mais les régions sauvages renferment des dangers plus mortels encore. De nombreux chevaux de trait ont ainsi fini à la broche pour être dégustés par un groupe de géants des collines, un sort qu'ont aussi connu pas mal de marchands qui ne croyaient rien de la réputation de ces géants.

CONNAISSANCE

Nature DD 21 : comme tous les géants, les géants des collines furent créés par les originels pour ferrailler contre les dieux. Si les géants du feu et les géants du givre s'accrochent encore aux vestiges de leurs anciens desseins et vouent une véritable haine aux humanoïdes mortels, les géants des collines ont depuis longtemps accepté la vie qu'ils mènent dans le monde matériel. D'ailleurs, leurs clans commercent et entretiennent des relations suivies avec les tribus d'humanoïdes brutaux.

Si la plupart des géants sont violents et mal dégrossis, les géants des collines sont particulièrement grossiers et imprévisibles. Leurs facultés sociales réduites à leur plus simple expression ne leur permettent pas de produire une véritable société. La plupart des groupes de ces géants sont constitués d'une seule famille. En ces rares occasions où ils se regroupent sous l'autorité d'un puissant chef, leur repaire (qualifié de ferme) résonne du bruit quasi permanent des querelles et bagarres. Souvent, les géants des collines turbulents vont jusqu'à ignorer le bazar que provoquent les assaillants dans leur propre demeure.

RENCONTRES

Les géants des collines sont déconsidérés par les autres races de géants car ils ont depuis fort longtemps tourné le dos aux desseins des originels. Bien que les géants des tempêtes et les géants de la mort en fassent parfois leurs sbires et hommes de main, la relation qu'ils entretiennent est toujours précaire. Les géants des collines évitent les environnements peu cléments qu'apprécient tant les géants du feu et les géants du givre. Toutefois, ces derniers en font parfois leurs esclaves.

Les géants des collines figurent parmi les rangs des armées humanoïdes maléfiques et les compagnies de pillards, où ils servent de troupes de choc. L'écraseur est le spécimen qui a le plus de chances de s'allier avec des tribus humanoïdes, acceptant de se mettre au service de tout humanoïde malveillant pourvu qu'il le nourrisse à satiété. Mais quand il marche sous la bannière de Baine, Gruumsh ou de quelque autre dieu, le géant se retourne souvent contre ses alliés, sans doute parce qu'au plus profond de lui il est encore fidèle aux originels.

ÉCRASEUR GÉANT DES COLLINES

Les bandits gobelins des terres frontalières n'étaient pas de taille face à la milice humaine qui protégeait

le bourg. Toutefois, lors de sa toute dernière attaque, le chef gobelin exhiba sa nouvelle arme : un écraseur géant des collines. Le monstre enfonça les rangs des défenseurs avec une extrême brutalité et les rumeurs parlèrent bientôt des habitants massacrés du village.

Écraseur géant des collines	**Brute niveau 11**
Humanoïde naturel (géant) de taille G	600 px
Pv 137 ; **péril** 68	**Initiative** +7
CA 23, **Vigueur** 24, **Réflexes** 20, **Volonté** 23	**Perception** +8
VD 8	

TRAITS

Mobilité

Au début de chacun de ses tours de jeu, l'écraseur peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. Cet effet doit cependant inclure l'état préjudiciable immobilisé, maîtrisé ou ralenti.

ACTIONS SIMPLES

Massue (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 2d10 + 10 dégâts, et un ennemi différent adjacent à l'écraseur subit 7 dégâts.

Coup violent (arme) ✦ **se recharge** si le pouvoir rate

Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 4d10 + 14 dégâts.

Écrasement circulaire (arme) ✦ **rencontre**

Attaque : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +16 contre CA
Réussite : 2d10 + 8 dégâts.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Coup incessant

Déclencheur : l'écraseur est réduit à 0 point de vie.
Effet (interruption immédiate) : l'écraseur se déplace à la moitié de sa VD et utilise *massue*.

Compétences Athlétisme +15

For 21 (+10)	**Dex** 14 (+7)	**Sag** 16 (+8)
Con 17 (+8)	**Int** 7 (+3)	**Cha** 11 (+5)

Alignement chaotique mauvais **Langues** géant
Équipement armure de peau, massue

CHIPPY

Les écraseurs géants des collines au combat

Modèle de colère et de violence, l'écraseur géant des collines est fréquemment recruté dans les rangs de forces humanoïdes très brutales. Bien que ses alliés se fassent parfois du mouron au sujet des tactiques qu'il emploie, l'écraseur démontre toute son efficacité quand il balaye les rangs ennemis de la manière la plus imprévisible qui soit.

Lance-roc géant des collines

Des éclaireurs frontaliers parcourent les collines avec méfiance. Apercevant un géant des collines caché derrière un rocher, ils chargent le bandit solitaire dans le but de mettre fin à ses attaques contre les caravanes de la région. Mais avant qu'ils n'atteignent l'humanoïde, un véritable déluge de pierres s'abat sur eux. Hurlant de triomphe, les lance-rocs sortent de leur cachette et la véritable attaque commence.

Lance-roc géant des collines **Artilleur niveau 12**
Humanoïde naturel (géant) de taille G 700 px

Pv 97 ; **péril** 48 **Initiative** +10
CA 24, **Vigueur** 25, **Réflexes** 25, **Volonté** 22 **Perception** +9
VD 8

Actions simples

Massue (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 2d10 + 4 dégâts.

Jet renversant (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10/20 (une créature) ; +17 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 7 dégâts, et le lance-roc pousse la cible de 2 cases ou celle-ci se retrouve à terre.

Explosion de roche dévastatrice (arme) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins (les créatures prises dans l'explosion) ; +17 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 6 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Compétences Athlétisme +17
For 22 (+12) **Dex** 18 (+10) **Sag** 16 (+9)
Con 19 (+10) **Int** 9 (+5) **Cha** 14 (+8)
Alignement chaotique mauvais **Langues** géant
Équipement armure de peau, massue, 10 rochers

Les lance-rocs géants des collines au combat

Le lance-roc géant des collines préfère les positions surélevées qui lui offrent un bon point de vue sur ses ennemis, qu'il s'agisse d'une bande de terrain accidenté ou du sommet d'une falaise. Quand il tend une embuscade, il commence par *explosion de roche dévastatrice* pour perturber la tactique de ses adversaires. Il vise ensuite les ennemis mobiles avec *jet renversant* pour les empêcher de se rapprocher au corps à corps.

Débouleur géant des collines

Lorsque les géants des collines furent aperçus, la patrouille fut heureuse à l'idée de se battre. C'était leur sixième sortie en autant de jours. Chaque fois, ces grandes brutes s'étaient montrées des plus prévisibles et les rapides chevaliers les avaient occises. Mais le dernier affrontement fut différent. Ceux qui survécurent à la bataille maudirent les débouleurs géants des collines, qui leur tombèrent dessus en leur jetant des rochers et en les frappant à coups de massue. Les survivants avertirent leurs camarades de ces nouveaux adversaires, aussi robustes que les autres géants des collines, mais bien plus malins.

Débouleur géant des collines **Franc-tireur niveau 14**
Humanoïde naturel (géant) de taille G 1 000 px

Pv 139 ; **péril** 69 **Initiative** +15
CA 28, **Vigueur** 25, **Réflexes** 27, **Volonté** 24 **Perception** +10
VD 8

Actions simples

Massue (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +19 contre CA
Réussite : 2d10 + 11 dégâts.

Pierre qui roule (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 8 (une créature) ; +17 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 4 dégâts, puis le débouleur fait glisser la cible de 4 cases et celle-ci se retrouve à terre.

Charge écrasante (arme) ✦ **recharge** ⚄ ⚄ ⚅
Effet : le débouleur charge et effectue l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 2d10 + 11 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Actions de mouvement

Décalage piétinant ✦ **à volonté**
Effet : le débouleur se décale de 4 cases et peut se déplacer au travers de l'espace des ennemis à terre. Chaque fois qu'il entre dans l'espace d'un ennemi à terre pour la première fois de ce déplacement, il lui inflige 8 dégâts.

Compétences Athlétisme +17
For 21 (+12) **Dex** 23 (+13) **Sag** 17 (+10)
Con 19 (+11) **Int** 15 (+9) **Cha** 11 (+7)
Alignement chaotique mauvais **Langues** géant
Équipement armure de peau, massue

Les débouleurs géants des collines au combat

Le débouleur évite la confrontation directe avec les combattants puissants. Il préfère s'attaquer aux ennemis faibles ou à terre. Il utilise *charge écrasante* par défaut, mais a recours à *pierre qui roule* pour mettre fin aux attaques à distance ennemies ou viser les lanceurs de sorts tapis en marge du champ de bataille. Les débouleurs tirent parti des tactiques prévisibles de leurs frères, utilisant *décalage piétinant* pour labourer les rangs ennemis à la première occasion.

GÉANT DU FEU

La société des géants du feu accorde une grande valeur au pouvoir et à la force. Si tous les géants du feu vénèrent la voie du muscle et de l'acier, certains empruntent cependant celle du mysticisme et de la magie.

Connaissance

Histoire DD 25 : il y a bien longtemps, de formidables forteresses bâties au bord de grands volcans constituaient le centre du pouvoir d'un empire de géants du feu. Alliés avec les éfrits, ces géants asservirent de nombreuses races humanoïdes. Le travail des drakéides, des humains et des orques leur permit notamment de bâtir de vastes châteaux fortifiés et des routes, sans oublier la magie des drows et des tieffelins qui contribua à la création d'un réseau de portails reliant les grandes citadelles des géants du feu.

Bien que cet empire ait disparu depuis une éternité, les géants du feu brûlent de rebâtir leur héritage perdu. Explorant leurs forteresses en ruine, ils espèrent réactiver le réseau de portails et établir une tête de pont qui leur permettra de reprendre leurs anciennes terres. Toutefois, ces géants n'étant guère versés dans les rituels susceptibles de réveiller cette magie, ils sont en quête d'esclaves qui pourront le faire à leur place.

Rencontres

Les géants du feu se voient comme les seigneurs de toute flamme. En réalité, leur pouvoir est très précaire. Bien qu'ils exercent une certaine autorité sur les azers, les molosses sataniques et les bêtes magmatiques, ils courbent bien souvent l'échine devant de puissantes créatures du feu, comme les dragons rouges, les éfrits, les diables et les titans du feu. Mais qu'ils mènent ou suivent, ces géants croient dur comme fer en leur supériorité. Du coup, ils jouent habituellement le rôle d'officiers violents et bravaches ou de serviteurs déloyaux et vacillants.

Maître lavique géant du feu

Ils avaient déjà affronté des géants du feu à plusieurs reprises, mais cette horde était menée par des maîtres laviques. Façonnant les flammes, ces maîtres de la lave observaient de vieilles traditions remontant à la Guerre de l'Aube qui leur servirent bien ce jour-là à la bataille, car les assauts des aventuriers furent repoussés encore et encore. Faisant appel au pouvoir du feu élémentaire, les maîtres laviques produisaient des flammes qui dévoraient leurs ennemis et galvanisaient leurs alliés.

Maître lavique géant du feu **Contrôleur (meneur) niveau 17**
Humanoïde élémentaire (géant) de taille G — 1 600 px

Pv 164 ; **péril** 82 — **Initiative** +12
CA 31, **Vigueur** 31, **Réflexes** 27, **Volonté** 28 — **Perception** +13
VD 8
Résistances feu 15

Traits

☼ **Flammes du foyer** (feu, guérison) ✦ **aura** 2
Tout ennemi qui entre dans l'aura ou y termine son tour de jeu subit 10 dégâts de feu. Tout allié en péril du maître lavique qui y débute son tour de jeu regagne 10 points de vie.

Actions simples

⨭ **Épée en fusion** (arme, feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 2d10 + 4 dégâts de feu.

Fouet de magma (feu) ✦ **se recharge** quand aucune créature n'est étreinte par le maître lavique
Attaque : distance 5 (une créature) ; +20 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 10 dégâts de feu, et le maître lavique tire la cible de 4 cases. Si la cible termine son déplacement forcé adjacente au maître lavique, ce dernier l'étreint.

Explosion de magma (feu, périmètre) ✦ **à volonté**
Attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +20 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 10 dégâts de feu.
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du maître lavique et constitue un terrain difficile. Tout ennemi qui y entre ou y termine son tour de jeu subit 10 dégâts de feu.

Actions déclenchées

Représailles ardentes ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi étreint par le maître lavique attaque ce dernier.
Effet (réaction immédiate) : le maître lavique ou l'un de ses alliés peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi en question au prix d'une action libre.

For 24 (+15)	**Dex** 19 (+12)	**Sag** 21 (+13)
Con 20 (+13)	**Int** 15 (+10)	**Cha** 16 (+11)

Alignement mauvais — **Langues** géant
Équipement cotte de mailles, épée à deux mains

Les maîtres laviques géants du feu au combat

Faisant appel à la force du cœur en fusion du monde, les maîtres laviques façonnent le champ de bataille pour aider leurs alliés et se mêlent tout d'abord aux combattants. Toutefois, lorsque leurs alliés commencent à faiblir, ils battent en retraite et utilisent avant tout *explosion de magma* pour gêner leurs ennemis tandis que leurs propres forces bénéficient de l'aura de *flammes du foyer*.

Pyrodanseur géant du feu

Tous les récits semblaient incroyables et décrivaient des géants du feu combattant avec la grâce surnaturelle d'élémentaires. Ces soi-disant pyrodanseurs avaient semble-t-il noué une alliance de longue date avec les éfrits et appris un style de combat dévastateur qui imprégnait leurs facultés martiales de magie élémentaire.

Pyrodanseur géant du feu **Franc-tireur niveau 18**
Humanoïde élémentaire (géant) de taille G 2 000 px

Pv 174 ; **péril** 87 **Initiative** +17
CA 32, **Vigueur** 31, **Réflexes** 29, **Volonté** 27 **Perception** +13
VD 8
Résistances feu 15

Traits

Réflexes éclair
Le pyrodanseur bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Actions simples

⊕ **Lance tourbillonnante** (arme, feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +23 contre CA
Réussite : 2d8 + 8 dégâts de feu, et le pyrodanseur se décale de 2 cases.

Double attaque ✦ **à volonté**
Effet : le pyrodanseur utilise *lance tourbillonnante* deux fois, en effectuant chaque attaque contre une cible différente.

Actions de mouvement

Saut enflammé (feu, téléportation) ✦ **rencontre**
Effet : le pyrodanseur se téléporte de 8 cases. Tout ennemi adjacent au pyrodanseur au début de la téléportation subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Compétences Acrobaties +20, Athlétisme +21
For 25 (+16) **Dex** 22 (+15) **Sag** 18 (+13)
Con 22 (+15) **Int** 12 (+10) **Cha** 15 (+11)
Alignement mauvais **Langues** géant
Équipement armure de peau, lance

HOWARD LYON

Les pyrodanseurs au combat

Diverses tactiques apprises auprès des éfrits permettent au pyrodanseur géant du feu de rester en mouvement sur le champ de bataille et de manœuvrer parmi ses ennemis malgré sa masse imposante. Sa *lance tourbillonnante* peut paraître bien modeste comparée aux armes lourdes de ses frères, mais il la manie avec une efficacité meurtrière. Ce géant garde *saut enflammé* pour fuir au tout dernier moment ou pour lancer une attaque suicide.

Fumerollien géant du feu

Les survivants d'assauts menés par des géants du feu abordent bien souvent la brutalité de ces humanoïdes. Rares sont ceux qui ont été témoins des tactiques plus que subtiles des fumerolliens, et plus rares encore sont ceux qui ont survécu à une confrontation contre ces combattants mortels. Le fumerollien géant du feu se passe de la brutalité propre à ses cousins et profite de sa faculté de manipuler la fumée pour prendre ses ennemis par surprise. Il crée ainsi des nuages de cendres qui se répandent sur le champ de bataille. Seule la mort attend dans ce brouillard surnaturel les combattants qui affrontent ce type de géant.

Fumerollien géant du feu **Chasseur niveau 19**
Humanoïde élémentaire (géant) de taille G 2 400 px

Pv 140 ; **péril** 70 **Initiative** +18
CA 33, **Vigueur** 32, **Réflexes** 31, **Volonté** 30 **Perception** +13
VD 10
Résistances feu 15

Actions simples

⊕ **Fouet fumant** (arme, feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 5 (une créature) ; +22 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 10 dégâts de feu, et le fumerollien tire la cible de 3 cases.

Fumée cendrée (feu) ✦ **à volonté**
Condition : le fumerollien doit se situer dans le périmètre d'un nuage de fumée.
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +22 contre Vigueur
Réussite : 3d8 + 8 dégâts de feu.
Effet : le périmètre du nuage de fumée prend fin.

Nuage de fumée (périmètre) ✦ **se recharge** quand ce pouvoir prend fin
Effet : le fumerollien géant du feu crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 3 qui dure jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Ce périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception de celle du fumerollien.

Compétences Acrobaties +19, Discrétion +19
For 23 (+15) **Dex** 20 (+14) **Sag** 19 (+13)
Con 20 (+14) **Int** 15 (+11) **Cha** 15 (+11)
Alignement mauvais **Langues** géant
Équipement cotte de mailles, fouet

Les fumerolliens géants du feu au combat

Les fumerolliens se comportent en éclaireurs, espions et chasseurs. Un premier *nuage de fumée* leur permet de reculer pendant que leurs audacieux cousins envahissent le champ de bataille. Ils frappent ensuite en disposant d'un camouflage, se concentrant sur les adversaires qu'ils peuvent aveugler avec *fumée cendrée* ou tirer près d'eux avec *fouet fumant*.

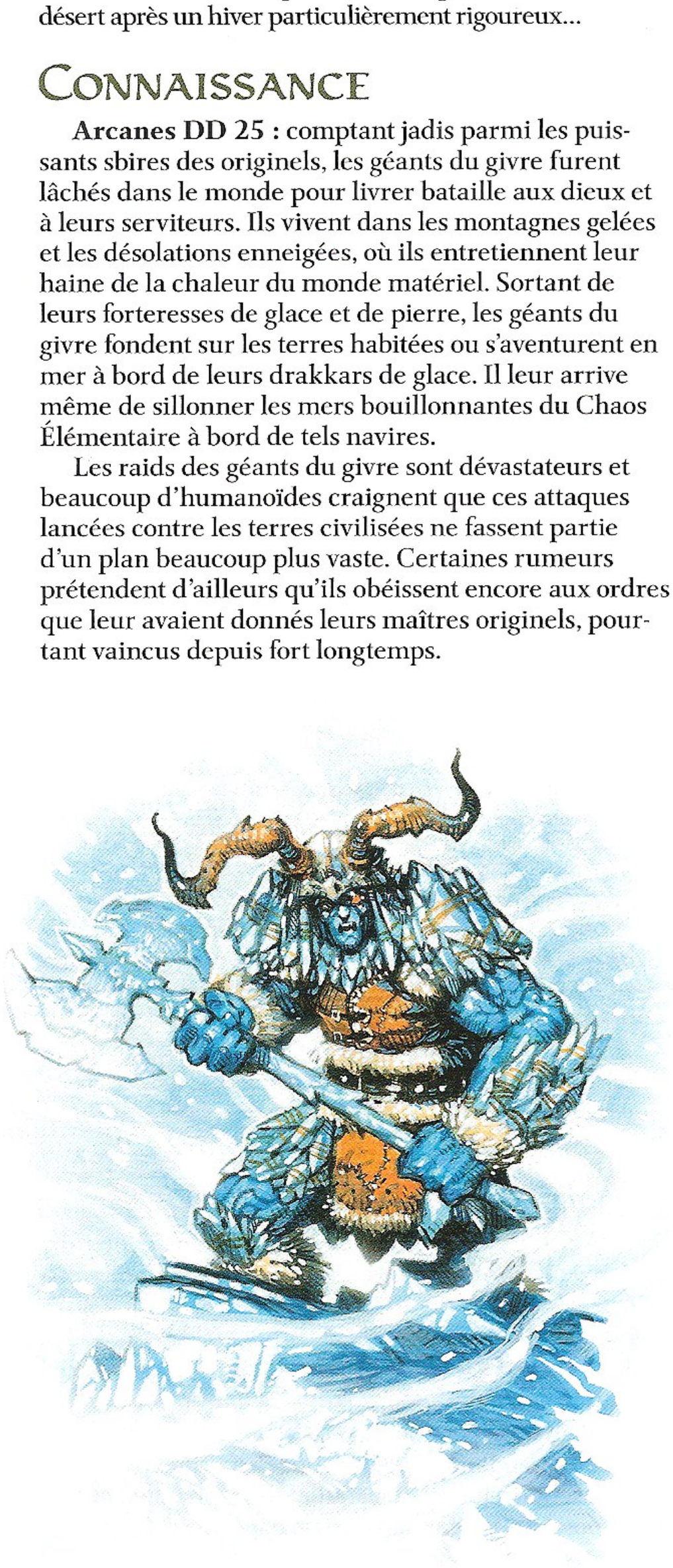
Géant du givre

Les premiers agneaux nés au printemps meurent en raison d'un gel tardif et les récoltes de l'automne succombent face au vent glacé et non aux faux. Avec ces signes, les paysans se tournent vers les montagnes du nord et parlent des géants du givre en échangeant quelques murmures. Puis ils se préparent à livrer une bataille qu'ils n'ont aucune chance de remporter. Le village reculé est retrouvé désert après un hiver particulièrement rigoureux...

Connaissance

Arcanes DD 25 : comptant jadis parmi les puissants sbires des originels, les géants du givre furent lâchés dans le monde pour livrer bataille aux dieux et à leurs serviteurs. Ils vivent dans les montagnes gelées et les désolations enneigées, où ils entretiennent leur haine de la chaleur du monde matériel. Sortant de leurs forteresses de glace et de pierre, les géants du givre fondent sur les terres habitées ou s'aventurent en mer à bord de leurs drakkars de glace. Il leur arrive même de sillonner les mers bouillonnantes du Chaos Élémentaire à bord de tels navires.

Les raids des géants du givre sont dévastateurs et beaucoup d'humanoïdes craignent que ces attaques lancées contre les terres civilisées ne fassent partie d'un plan beaucoup plus vaste. Certaines rumeurs prétendent d'ailleurs qu'ils obéissent encore aux ordres que leur avaient donnés leurs maîtres originels, pourtant vaincus depuis fort longtemps.



Rencontres

Bien que les géants du givre s'allient avec les géants des tempêtes et les archons de glace (notamment dans le Chaos Élémentaire), ils gardent généralement leurs projets pour eux. Farouchement tournés vers leur héritage originel, ils n'entretiennent jamais de relations avec les disciples des dieux et évitent les créatures du monde naturel à l'exception de celles qui constituent leurs serviteurs et esclaves. Minotaures, drakéides, goliaths et forgeliers sont sans doute leurs esclaves les plus courants. La plupart des autres races sont de toute façon trop faibles pour survivre bien longtemps dans leurs forteresses glacées.

Berserker géant du givre

Ils arrivèrent tels des fous furieux, avançant si vite que la garnison put à peine les dénombrer. Ils ne lancèrent pas d'assaut frontal coordonné, mais adoptèrent une approche digne d'une véritable guérilla. Allant et venant, ils hurlaient et mugissaient, en ne laissant que des cadavres dans leur sillage.

Berserker géant du givre — **Franc-tireur niveau 16**
Humanoïde élémentaire (froid, géant) de taille G — 1 400 px

Pv 157 ; **péril** 78 — **Initiative** +17
CA 30, **Vigueur** 26, **Réflexes** 29, **Volonté** 28 — **Perception** +14
VD 8 (déplacement glacé)
Résistances froid 15

Traits

Enracinement glacial
Quand un effet pousse, tire ou fait glisser le berserker, ce dernier réduit de 2 cases le déplacement forcé. Par ailleurs, il peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas se retrouver à terre.

Actions simples

Grande hache glaciale (arme, froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 1d12 + 10 dégâts plus 2d6 dégâts de froid.

Charge de la tempête (arme, froid) ✦ **à volonté**
Effet : le berserker charge sans provoquer d'attaques d'opportunité et effectue l'attaque suivante à la place de son attaque de base de corps à corps.
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 2d12 + 12 dégâts.

Rage originelle ✦ **rencontre**
Effet : le berserker se décale de sa VD et utilise *grande hache glaciale* trois fois durant le décalage, en effectuant chaque attaque contre une cible différente.

Actions de mouvement

Foulée de géant ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Effet : le berserker se décale de 6 cases et peut traverser l'espace de ses ennemis pendant ce déplacement.

Compétences Athlétisme +20

For 19 (+12)	**Dex** 25 (+15)	**Sag** 22 (+14)
Con 21 (+13)	**Int** 15 (+10)	**Cha** 16 (+11)

Alignement mauvais — **Langues** géant
Équipement armure de cuir, grande hache

Les berserkers géants du givre au combat

Les géants du givre qui sont trop jeunes ou indisciplinés pour rejoindre les rangs des combattants de leur clan font un usage immodéré de brutalité. Le berserker

VINCENT DUTRAIT

se jette donc dans la mêlée en évoluant parmi ses adversaires. Ce qui lui manque en tactique, il le compense par sa force destructrice.

Porte-écu géant du givre

La première vague de combattants géants du givre avait déjà fait très mal, mais lorsque les porte-écu arrivèrent en chargeant, les défenseurs surent qu'ils étaient condamnés. Ces puissants et fidèles guerriers sont les protecteurs d'un chef de clan géant du givre et portent généralement le coup de grâce à leurs ennemis.

Porte-écu géant du givre **Soldat niveau 18**
Humanoïde élémentaire (froid, géant) de taille G 2 000 px

Pv 174 ; **péril** 87 **Initiative** +17
CA 34, **Vigueur** 32, **Réflexes** 31, **Volonté** 28 **Perception** +14
VD 8 (déplacement glacé)
Résistances froid 15

Traits

Attaque coordonnée
Le porte-écu jouit d'un avantage de combat contre un ennemi quand un autre porte-écu géant du givre est adjacent à cet ennemi.

Enracinement glacial
Quand un effet pousse, tire ou fait glisser le porte-écu, ce dernier réduit de 2 cases le déplacement forcé. Par ailleurs, il peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas se retrouver à terre.

Actions simples

Hache d'armes glacée (arme, froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +23 contre CA
Réussite : 3d10 + 10 dégâts de froid, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du porte-écu.

Coup protecteur ✦ **rencontre**
Effet : le porte-écu utilise *hache d'armes glacée*. En cas de réussite, l'attaque inflige 10 dégâts de froid supplémentaires, et un allié situé dans un rayon de 10 cases du porte-écu gagne 25 points de vie temporaires.

Actions mineures

Position défensive ✦ **à volonté** (1/round)
Effet : choisissez un ennemi situé dans un rayon de 10 cases du porte-écu qui n'est pas marqué par ce dernier. Si cet ennemi se déplace de manière à être adjacent au porte-écu avant la fin du tour de jeu suivant du porte-écu, ce dernier peut utiliser *hache d'armes glacée* contre l'ennemi au prix d'une action libre.

Compétences Athlétisme +21, Intimidation +16
For 24 (+16) **Dex** 22 (+15) **Sag** 20 (+14)
Con 22 (+15) **Int** 15 (+11) **Cha** 14 (+11)
Alignement mauvais **Langues** géant
Équipement armure de peau, bouclier lourd, hache d'armes

Les porte-écu géants du givre au combat

Les porte-écu géants du givre ne laissent rien leur barrer la route et combattent jusqu'à la mort pour protéger le territoire ou le chef de leur clan. Ils restent près de leurs alliés au corps à corps, comptant sur l'efficacité *d'attaque coordonnée* et de *coup protecteur*.

Chef de clan géant du givre

Un blizzard soudain s'abat sur un col, piégeant les voyageurs sous une véritable chape de vents mugissants. Au travers de la tempête naît un rire retentissant. La voix d'un géant du givre annonce que ces pics appartiennent à son peuple et que tous ceux qui y passent doivent se rendre s'ils ne veulent pas perdre la vie. Bien évidemment, ceux qui acceptent la reddition ont toutes les chances d'être exécutés pour leur lâcheté.

Chef de clan géant du givre **Contrôleur niveau 20**
Humanoïde élémentaire (froid, géant) de taille G 2 800 px

Pv 190 ; **péril** 95 **Initiative** +15
CA 34, **Vigueur** 33, **Réflexes** 29, **Volonté** 30 **Perception** +14
VD 8 (déplacement glacé)
Résistances froid 15

Traits

Émanation glaciale ✦ **aura** 2
Les ennemis pris dans l'aura confèrent un avantage de combat aux créatures du froid.

Enracinement glacial
Quand un effet pousse, tire ou fait glisser le chef de clan, ce dernier réduit de 2 cases le déplacement forcé. Par ailleurs, il peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas se retrouver à terre.

Actions simples

Grande hache glacée (arme, froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +25 contre CA
Réussite : 2d12 + 5 dégâts de froid.

Œil de la tempête (froid) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +23 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 9 dégâts de froid, puis la cible subit 10 dégâts de froid continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Actions mineures

Pilier de glace ✦ **à volonté** (1/round)
Effet : le chef de clan crée un pilier de glace de taille M ou G sur une surface solide dans une case inoccupée située dans un rayon de 10 cases. Ce pilier occupe l'espace dans lequel il est créé et dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chef de clan. Tout ennemi qui lui est adjacent au début de son tour de jeu est ralenti jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Le pilier bloque la ligne de mire et tant qu'il est lui est adjacent, un ennemi confère un avantage de combat.

Poigne de l'hiver (froid, périmètre) ✦ **se recharge** quand le chef de clan est en péril pour la première fois
Effet : le chef de clan crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de zone 2 à 10 cases ou moins qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre constitue un terrain difficile, et tout ennemi qui y termine son tour de jeu subit 15 dégâts de froid.

Compétences Athlétisme +22, Intimidation +21
For 25 (+17) **Dex** 20 (+15) **Sag** 18 (+14)
Con 22 (+16) **Int** 15 (+12) **Cha** 23 (+16)
Alignement mauvais **Langues** géant, originel
Équipement armure de peau, grande hache

Les chefs de clan géants du givre au combat

Le chef de clan géant du givre utilise ses pouvoirs élémentaires pour façonner le champ de bataille et gêner ses adversaires. Protégé derrière un rempart de porte-écu, il crée des piliers de glace et des périmètres de froid mortel.

GIRALLON

Le redoutable girallon est un prédateur violent dont le terrain de chasse est jonché des restes sanguinolents de ses victimes. À l'aise dans les forêts sombres et les ruines lugubres, il chasse bien évidemment pour se nourrir, mais aussi pour le simple plaisir de massacrer ses proies. Sur les terres où ses exactions sont de notoriété publique, les patrouilles d'humanoïdes observent une règle simple : progresser avec précaution et prendre ses jambes à son cou au moindre signe de sang ou de viscères.

Connaissance

Nature DD 25 : il n'est jamais facile d'entrer sur le territoire d'un girallon, si bien que de nombreux guides et pisteurs refusent de conduire les étrangers dans de tels endroits. Le silence effrayant qui y règne jette comme un voile sur la forêt et on y trouve du sang jusque dans les branches les plus élevées des arbres.

Les girallons restent habituellement dans les arbres, ce qui leur permet d'observer leur proie depuis une position dominante. Si leur intelligence est très limitée, ils font preuve d'une grande ingéniosité, en ouvrant notamment des sentiers dans les sous-bois pour attirer leurs victimes dans des embuscades.

Certaines tribus humanoïdes vénèrent les girallons qu'ils prennent pour des démons de chair et de sang dont il faut sans cesse apaiser la colère. En laissant de la viande fraîche pour ces créatures, les tribus parviennent à s'installer sur les terrains de chasse de ces monstres.

Bien que les girallons se sentent parfaitement à l'aise dans les arbres, il leur est difficile d'y dormir en raison de leur taille. Les créatures se mettent donc en quête de cavernes et de ruines pour y nicher. Un grand nombre de cartes au trésor anciennes mènent malheureusement les aventuriers imprudents jusqu'à un girallon endormi qui, en se réveillant, se retrouve face à un repas facile.

Les premiers girallons infernaux furent conçus par des serviteurs de Méphistophélès. Les batailles incessantes de la guerre de Sang dispersèrent ensuite ces créatures au travers des plans.

Rencontres

En raison de leur nature très sauvage, les girallons s'entourent rarement d'alliés. Toutefois, certaines créatures comme les géants des collines, les gnolls, les trolls et les fomorians les chassent et les capturent pour en faire des animaux de garde ou de compagnie. Ces créatures bestiales sont sans doute les seules à être capables d'administrer les raclées violentes et régulières nécessaires pour tenir leurs girallons dans le rang.

Notons toutefois que les girallons dressés dès leur plus jeune âge sont plus facilement domesticables. Lanceurs de sorts renégats, temples dédiés à Gruumsh ou Baine et autres cultes sauvages tournés vers des démons comme Baphomet ou Yeenoghu font l'acquisition de jeunes girallons pour en faire des animaux de garde et de guerre.

Des meutes errantes de girallons infernaux hantent le Chaos Élémentaire et les Neuf Enfers, où de puissants élémentaires, immortels et cultistes arrivent parfois à dompter ces monstres pour en faire de véritables machines de guerre.

Maraudeur girallon

Contrairement aux autres girallons, les maraudeurs ne connaissent pas de frontière. Ces jeunes girallons quittent leur meute très tôt car en s'attardant ils prennent le risque de constituer un bon repas pour leurs parents. Ce monstre erre au petit bonheur la chance jusqu'à ce qu'il soit assez fort pour devenir un alpha. Certains voyageurs craignent les maraudeurs plus que les autres girallons, car ils ne sont pas aussi prévisibles que leurs cousins.

Maraudeur girallon — **Brute niveau 12**
Bête naturelle de taille G — 700 px

Pv 145 ; **péril** 72 — **Initiative** +11
CA 24, **Vigueur** 24, **Réflexes** 23, **Volonté** 22 — **Perception** +10
VD 8, escalade 6

Traits

☼ **Griffes menaçantes ✦ aura** 1
Les ennemis pris dans l'aura confèrent un avantage de combat.

Grimpeur de combat
Le maraudeur ne provoque pas d'attaques d'opportunité en escaladant.

Actions simples

⨺ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 2d12 + 10 dégâts.

⨺ **Déluge de griffes ✦ recharge** ⚄ ⚅
Effet : le maraudeur effectue l'attaque suivante quatre fois.
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 1d12 + 6 dégâts.

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +18

For 24 (+13)	**Dex** 20 (+11)	**Sag** 18 (+10)
Con 15 (+8)	**Int** 3 (+2)	**Cha** 10 (+6)

Alignement chaotique mauvais **Langues** –

ERIC L. WILLIAMS

Les maraudeurs girallons au combat

Le maraudeur girallon fonce droit sur ses ennemis, se laissant prendre en tenaille ou encercler afin d'attaquer autant de cibles que possible. Il tire parti de ses facultés d'escalade pour contourner le champ de bataille ou surprendre ses adversaires.

Alpha girallon

Parmi les tribus humanoïdes de sauvages des plus profondes forêts qui craignent les girallons, la peur tourne au véritable culte. Le puissant alpha est révéré au titre de gardien spirituel des huis. Quand les plus vieux chasseurs de la tribu arrivent au terme de leur vie, ils peuvent se rendre dans la jungle plutôt que de finir leurs jours dans l'infirmité. Subissant un très solennel rite de passage, ils quittent leur peuple pour une dernière chasse et s'en vont traquer le redoutable alpha girallon. Quand un chasseur trouve un alpha, ce dernier lui offre une mort honorable.

Alpha girallon **Brute niveau 17**
Bête naturelle de taille G 1 600 px

Pv 195 ; **péril** 97 **Initiative** +14
CA 29, **Vigueur** 29, **Réflexes** 28, **Volonté** 27 **Perception** +17
VD 8, escalade 6

Traits

☼ **Griffes menaçantes ✦ aura 1**
Les ennemis pris dans l'aura confèrent un avantage de combat.

Grimpeur de combat
L'alpha ne provoque pas d'attaques d'opportunité en escaladant.

Actions simples

⨭ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 3d12 + 10 dégâts.

⨭ **Déluge de griffes ✦ recharge** ⚄ ⫶
Effet : l'alpha effectue l'attaque suivante quatre fois.
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 1d12 + 8 dégâts.

Lacération sanguinaire ✦ recharge ⚄ ⫶
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +19 contre Vigueur
Réussite : 3d12 + 10 dégâts, et l'alpha fait glisser la cible de 3 cases.

Actions déclenchées

Tourbillon de griffes ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi débute son tour de jeu dans un rayon de 2 cases de l'alpha.
Effet (action libre) : l'alpha fait glisser la cible de 1 case.

Compétences Acrobaties +19, Athlétisme +20
For 24 (+15) **Dex** 22 (+14) **Sag** 19 (+12)
Con 15 (+10) **Int** 3 (+4) **Cha** 14 (+10)
Alignement chaotique mauvais **Langues** –

Les alphas girallons au combat

L'alpha est le plus dangereux des girallons naturels et lacère ses adversaires avec frénésie. Dans sa forêt natale, il se déplace parmi les arbres, se laissant tomber au sol au beau milieu de ses ennemis. Ce chasseur sanguinaire reste au centre de la mêlée pour s'en prendre à un maximum de cibles, utilisant *tourbillon de griffes* pour attirer à lui ses adversaires.

Girallon infernal

La guerre de Sang qui oppose les diables aux démons n'a sans doute que des accents de légende dans le monde mortel, mais les sages prétendent que les ruines de fiélons renferment encore le triste souvenir de ce conflit meurtrier. Les légendaires girallons infernaux furent conçus dans le but de servir de troupes d'esclaves. Leur frénésie sanguinaire fut un peu plus accrue après qu'ils eurent été transformés par la puissance diabolique. Les aventuriers qui se rient de tels récits reviennent rarement des ruines infernales qu'ils espéraient piller.

Girallon infernal **Brute niveau 22**
Bête immortelle (diable) de taille G 4 150 px

Pv 249 ; **péril** 124 **Initiative** +18
CA 34, **Vigueur** 34, **Réflexes** 30, **Volonté** 32 **Perception** +16
VD 8, escalade 6 Vision dans le noir

Traits

☼ **Griffes menaçantes ✦ aura 1**
Les ennemis pris dans l'aura confèrent un avantage de combat.

☼ **Âme brûlante** (feu) **✦ aura 2**
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts de feu, ou 20 dégâts de feu si le girallon est en péril.

Grimpeur de combat
Le girallon infernal ne provoque pas d'attaques d'opportunité en escaladant.

Actions simples

⨭ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +26 contre CA
Réussite : 3d12 + 10 dégâts.

⨭ **Déluge de griffes ✦ à volonté**
Effet : le girallon infernal effectue l'attaque suivante quatre fois.
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +26 contre CA
Réussite : 1d12 + 8 dégâts.

Ichor brûlant (feu) **✦ recharge** ⚄ ⫶
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +24 contre Réflexes
Réussite : 3d10 + 15 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Compétences Acrobaties +23, Athlétisme +24
For 27 (+19) **Dex** 24 (+18) **Sag** 20 (+16)
Con 19 (+15) **Int** 3 (+7) **Cha** 12 (+12)
Alignement chaotique mauvais **Langues** –

Les girallons infernaux au combat

Le girallon infernal dégage des flammes qui brûlent les ennemis qui s'en approchent. Le monstre se jette sur les adversaires les plus puissants, se laissant encercler pour que son *déluge de griffes* et son *ichor brûlant* dévastent le plus grand nombre d'ennemis possible.

GNOLL

Les récits des survivants aux yeux caves de raids gnolls dépeignent toujours les mêmes scènes de mort et de destruction. Le nombre de leurs meutes ne cesse de croître, ils s'enfoncent toujours plus loin dans les terres civilisées et leurs ricanements terrifiants résonnent dans la nuit.

Connaissance

Nature DD 17: les meutes de gnolls n'ont de cesse de s'affronter, notamment lorsque l'une d'elles s'aventure sur le terrain de chasse d'une autre. Les vainqueurs de ces batailles asservissent parfois une partie des survivants de la meute vaincue, les traitant avec cette même cruauté qu'ils réservent aux esclaves des autres races.

Les élus de Yeenoghu sont les devins et mystiques de la meute. Ils se livrent une concurrence acharnée avec les crocs de guerre pour avoir l'oreille de leurs chefs. Les élus sont souvent responsables des raids et actes les plus méprisables exécutés au nom de leur seigneur démon.

Rencontres

En dehors des hyènes qu'ils dressent pour en faire des animaux de guerre, les gnolls n'ont guère d'alliés désignés. Toutefois, quand un culte de Yeenoghu apparaît au sein d'une autre culture, les gnolls contiennent leurs penchants les plus violents le temps nécessaire pour nouer une alliance. Le plus souvent, ils mènent une vie de mercenaires et de brigands lorsqu'ils se séparent de leur compagnie de guerre.

ARNIE SWEKEL

Cagnard gnoll

Les cagnards sont en quelque sorte les moutons noirs des lignées gnolls. Ils se tiennent en marge des combats, ne frappant que lorsque leurs puissants frères les obligent à avancer. Leurs lames forment un mur de sang et d'acier qu'il est difficile d'enfoncer, même lorsqu'ils sont victimes de la peur.

Cagnard gnoll	**Chasseur niveau 5**
Humanoïde naturel de taille M	200 px
Pv 51 ; **péril** 25	**Initiative** +10
CA 19, **Vigueur** 17, **Réflexes** 19, **Volonté** 15	**Perception** +4
VD 7	Vision nocturne

Traits

Couverture hors pair

Le cagnard peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher lorsqu'il dispose d'un abri ou d'un camouflage, sans qu'il lui faille pour cela un abri supérieur ou un camouflage total. S'il se cache vis-à-vis d'au moins une créature et qu'il se déplace jusqu'à une case qui ne lui confère ni abri ni camouflage, il reste caché vis-à-vis de ces créatures jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Quelque chose à prouver

Quand une cible n'est adjacente à aucun des alliés du cagnard, ce dernier lui inflige 5 dégâts supplémentaires aux attaques à distance et de corps à corps.

Actions simples

Dague (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA

Réussite : 2d4 + 8 dégâts.

Arc court (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : distance 15/30 (une créature) ; +10 contre CA

Réussite : 2d8 + 4 dégâts.

Actions déclenchées

Attaque éclair ✦ à volonté

Condition : le cagnard doit être caché.

Déclencheur : le cagnard touche avec *arc court*.

Effet (action libre) : le cagnard se décale de 2 cases.

Compétences Discrétion +11

For 18 (+6)	**Dex** 19 (+6)	**Sag** 15 (+4)
Con 15 (+4)	**Int** 15 (+4)	**Cha** 14 (+4)

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun

Équipement dague, arc court, 20 flèches

Les cagnards gnolls au combat

Les cagnards commencent par arroser leurs adversaires de flèches en se tenant à bonne distance. Ce monstre est facilement intimidé par ses alliés, aussi évite-t-il de s'en prendre aux adversaires déjà engagés contre d'autres gnolls.

Croc de guerre gnoll

Les assaillants étaient sur le point d'enfoncer définitivement les défenses des gnolls lorsque le croc de guerre fit son apparition. Vêtu d'une armure lourde couverte de sceaux démoniaques, le sinistre champion de Yeenoghu brandit l'étendard de la meute et poussa un hurlement de défi qui fut repris par tous les gnolls encore vivants.

Croc de guerre gnoll **Soldat (meneur) niveau 6**
Humanoïde naturel de taille M 250 px

Pv 72 ; **péril** 36 **Initiative** +7
CA 22, **Vigueur** 17, **Réflexes** 16, **Volonté** 20 **Perception** +5
VD 7 Vision nocturne

Traits

☼ **Défense du croc de guerre ✦ aura** 1
Les alliés pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +2 à la CA.

Attaque en meute
Les attaques de corps à corps du croc de guerre infligent 5 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés gnolls sont adjacents à la cible.

Actions simples

⚔ **Épée longue** (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 1d8 + 6 dégâts, ou 1d8 + 10 quand le croc de guerre est en péril.

Actions mineures

Défi démoniaque (feu) **✦ à volonté** (1/round)
Effet : le croc de guerre marque un ennemi situé dans un rayon de 3 cases jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il réutilise ce pouvoir. Tant que dure la marque, à chaque fois que l'ennemi marqué effectue une attaque qui ne prend pas pour cible le croc de guerre, il subit 10 dégâts feu.

Actions déclenchées

Pas de quartier ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi rate le croc de guerre avec une attaque de corps à corps.
Effet (réaction immédiate) : un allié adjacent à l'ennemi en question peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Compétences Intimidation +12
For 19 (+7) **Dex** 14 (+5) **Sag** 15 (+5)
Con 16 (+6) **Int** 16 (+6) **Cha** 18 (+7)
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Équipement harnois, épée longue

Les crocs de guerre gnolls au combat

Le croc de guerre combat en deuxième ligne et oriente la charge. Une fois la bataille engagée, il vise les protecteurs et cogneurs ennemis les plus puissants.

Élu de Yeenoghu

Le gnoll qui s'approchait avait tout l'air d'une épave ; il était voûté sous l'effet de son grand âge et avait pour tous vêtements des peaux d'humanoïdes moisies. Mais lorsqu'il brandit son bâton et se mit à aboyer, quatre silhouettes hurlantes naquirent des ombres près de lui. La meute d'hyènes mort-vivantes bondit alors dans le but de dévorer ses adversaires.

Élu de Yeenoghu **Contrôleur d'élite niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M, gnoll 600 px

Pv 156 ; **péril** 78 **Initiative** +5
CA 21, **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 19 **Perception** +8
VD 7 Vision nocturne
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

Attaque en meute
Les attaques de corps à corps de l'élu de Yeenoghu infligent 5 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés gnolls sont adjacents à la cible.

Actions simples

⚔ **Bâton** (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 2d8 + 4 dégâts.

⚔ **Trait de Yeenoghu** (focaliseur, nécrotique, téléportation) **✦ à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +10 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 4 dégâts nécrotiques, et un esprit hyène situé dans un rayon de 10 cases de l'élu se téléporte dans une case adjacente à la cible.

Actions mineures

Appel de la tombe ✦ Rencontre
Effet : quatre esprits hyènes apparaissent dans des cases inoccupées situées dans un rayon de 10 cases de l'élu, qui subit 5 dégâts chaque fois que l'un de ses esprits hyènes est réduit à 0 point de vie. Les esprits disparaissent à la fin de la rencontre.

Esprit hyène ✦ à volonté (1/round)
Effet : un esprit hyène apparaît dans une case inoccupée située dans un rayon de 10 cases de l'élu, qui subit 5 dégâts quand l'esprit hyène est réduit à 0 point de vie. L'esprit disparaît à la fin de la rencontre.

Coup de l'esprit ✦ à volonté (1/round)
Effet : un esprit hyène situé dans un rayon de 10 cases de l'élu peut effectuer une attaque de morsure au prix d'une action libre avec un bonus de +2 au jet d'attaque.

Au front (téléportation) **✦ à volonté** (1/round)
Effet : chaque allié adjacent à l'élu peut se téléporter de 10 cases.

Compétences Arcanes +13, Religion +13
For 16 (+6) **Dex** 14 (+5) **Sag** 20 (+8)
Con 14 (+5) **Int** 20 (+8) **Cha** 17 (+6)
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Équipement armure de peau, bâton

Les élus de Yeenoghu au combat

L'élu de Yeenoghu combat depuis l'arrière et téléporte des gnolls au corps à corps. Il fait aussi appel aux esprits hyènes pour former un cordon de protection tout autour de lui.

Esprit hyène

L'esprit hyène est le vestige mort-vivant d'une estimée bête de guerre gnoll. Liée à la tribu par une quelconque forme de magie noire, elle continue de combattre dans la mort.

Esprit hyène **Soldat sbire niveau 7**
Bête ombreuse (mort-vivant) de taille M 75 px ou 0 px s'il est créé par l'élu de Yeenoghu

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +9
CA 21, **Vigueur** 19, **Réflexes** 19, **Volonté** 17 **Perception** +5
VD 8 Vision dans le noir

Traits

☼ **Mâchoires spectrales ✦ aura** 1
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

⚔ **Morsure ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 7 dégâts.

For 19 (+7) **Dex** 19 (+7) **Sag** 14 (+5)
Con 14 (+5) **Int** 2 (-1) **Cha** 7 (+1)
Alignement chaotique mauvais **Langues** –

Les esprits hyènes au combat

Les esprits hyènes appelés au combat sont dirigés par la créature qui les contrôle. Les esprits hyènes libres s'attaquent aux ennemis qui affrontent d'autres gnolls.

GOULE

ACCOMPLISSANT LES SACRIFICES RITUELS au prince démon, un prêtre d'Orcus appelle à lui les goules qui hantent le cimetière de la ville. Sur le point de livrer bataille, une sorcière maléfique entend aux abords du campement de son armée les sinistres hurlements de ces créatures, impatientes de se joindre au carnage. Comme des mouches attirées par la charogne, les goules sentent le pouvoir du mal à l'œuvre et s'y agglutinent par essaims entiers.

CONNAISSANCE

Histoire DD 17 : engendrées par le cannibalisme et autres pratiques peu reluisantes, les goules sont de pures créatures du mal. Lorsqu'une puissance ténébreuse se fait sentir sous terre, les goules sont irrésistiblement attirées. Pour se rapprocher de cette source maléfique, ces créatures peuvent creuser des kilomètres de tunnels tortueux reliant d'antiques oubliettes, des cavernes perdues, des cryptes immémoriales et des temples oubliés. Ces terriers de goules sont des voies tentantes pour les aventuriers qui explorent l'Outreterre. Toutefois, ils sont dangereux. Les boyaux sinueux et les espaces confinés favorisent les goules, qui préfèrent le plus souvent attaquer un ennemi à la fois.

Les lanceurs de sorts maléfiques et les prêtres de diverses religions honnies concluent des alliances avec des goules en échange de captifs vivants. Ces scélérats peuvent réclamer en retour l'accès à des reliques oubliées ou à des lieux de l'Outreterre que les goules ont découverts. Au fin fond de leurs labyrinthes, les sommaires tanières creusées dans la terre donnent souvent accès à des salles d'obsidienne ou de marbre finement sculpté. Les goules ont ainsi mis au jour des temples du Dieu Enchaîné, des tombeaux remontant à la Guerre de l'Aube ou encore des autels dédiés aux princes démons.

RENCONTRES

Bien que ces créatures servent traditionnellement Orcus, l'allégeance des goules est entièrement gouvernée par leur appétit de chair fraîche. Elles combattront aux côtés de n'importe quel allié en mesure de leur fournir un approvisionnement régulier de victimes. Un maître vivant qui échouerait à satisfaire leur avidité risque cependant de payer cette alliance de sa vie.

GOULE CARNASSIÈRE

Le combat avait déjà trop duré lorsque l'attaque des goules carnassières fit définitivement pencher la balance. Le sage les avait mis en garde contre ces créatures ; des serviteurs mortels d'Orcus, métamorphosés au cours d'un rituel cannibale, abjecte initiation au culte du seigneur démon. En peu de temps, le champ de bataille se transforma en autel impie où les victimes tombaient innombrables, massacrées au nom d'Orcus.

Goule carnassière **Chasseur niveau 4**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 175 px

Pv 45 ; **péril** 22 **Initiative** +10
CA 18, **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 15 **Perception** +9
VD 8 Vision dans le noir
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5

TRAITS

Escobarderie
La goule carnassière peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher lorsqu'elle dispose d'un abri ou d'un camouflage, sans avoir besoin d'un abri supérieur ou d'un camouflage total.

ACTIONS SIMPLES

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA
Réussite : 1d6 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Prélude au sacrifice ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature vis-à-vis de laquelle la goule carnassière était cachée au début de son tour de jeu) ; +9 contre CA
Réussite : 2d6 + 4 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et la goule carnassière l'étreint. La cible subit un malus de -2 aux tentatives visant à échapper à l'étreinte et ne peut pas se relever tant que celle-ci persiste.

Offrande à Orcus (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature à terre étreinte par la goule carnassière) ; +9 contre CA
Réussite : 2d8 + 9 dégâts.

Compétences Acrobaties +11, Discrétion +11

For 12 (+3)	**Dex** 19 (+6)	**Sag** 14 (+4)
Con 15 (+4)	**Int** 10 (+2)	**Cha** 11 (+2)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Équipement dague

LES GOULES CARNASSIÈRES AU COMBAT

Qu'elle participe à une bataille ou qu'elle écume les rues dissimulée sous d'épais vêtements, la goule carnassière se tapit dans l'ombre. Choisissant ses proies parmi les adversaires isolés en marge du combat, elle bondit de sa cachette pour plaquer sa victime au sol. Pris dans cette étreinte inhumaine, l'ennemi est rapidement déchiqueté et offert en sacrifice à Orcus.

WOODROW HINTON III

Adepte d'Orcus

Dans le sanctuaire enténébré, tous chuchotaient l'histoire de ce prêtre, mort avec une prière à Orcus sur les lèvres. Il aurait pu rester ainsi, froid et inerte, son âme destinée à devenir le jouet du prince démon, s'il n'avait tué et dévoré un prêtre de Bahamut lorsqu'il était encore en vie. À son trépas, cet acte abject lui permit de se relever après une ignoble métamorphose impie. Désormais, cette forme répugnante sème la terreur dans le cœur même de ses anciens fidèles.

Adepte d'Orcus **Contrôleur (meneur) niveau 6**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M, goule 250 px

Pv 71 ; **péril** 35 **Initiative** +7
CA 20, **Vigueur** 16, **Réflexes** 19, **Volonté** 18 **Perception** +5
VD 8 Vision dans le noir
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5

Traits

☼ **Repos agité ✦ aura 5**
Tout allié goule non-sbire pris dans l'aura qui est réduit à 0 point de vie devient une charogne zombie (cf. *BF* 274) au début de son tour de jeu suivant.

Actions simples

⊕ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 2d6 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Étreinte de la tombe (focaliseur) **✦ à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +9 contre Réflexes
Réussite : la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

Appel à la curée (focaliseur) **✦ recharge** ⁙ ⁝⁝
Attaque : distance 5 (une créature) ; +9 contre Volonté
Réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule). L'un des alliés de l'adepte adjacent à la cible peut porter à celle-ci une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Poussières du caveau (focaliseur, nécrotique, périmètre) **✦ rencontre**
Attaque : explosion de zone 1 à 5 cases ou moins (les créatures vivantes prises dans l'explosion) ; +9 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 7 dégâts nécrotiques.
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature vivante qui y entre ou y termine son tour de jeu subit 5 dégâts nécrotiques.

Compétences Discrétion +12, Religion +9
For 14 (+5) **Dex** 19 (+7) **Sag** 14 (+5)
Con 15 (+5) **Int** 12 (+4) **Cha** 17 (+6)
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Équipement sceptre, symbole sacré d'Orcus

Les adeptes d'Orcus au combat

L'adepte psalmodie les *Litanies du Festin Carnassier*, une série de serments dédiés à Orcus, tandis qu'il entreprend de préparer la chair de ses adversaires pour la dévorer. Sa voix gutturale résonne sur le champ de bataille, paralysant les ennemis pour permettre à ses alliés morts-vivants de les submerger sous le nombre.

Blême

Après avoir ouvert les portes plombées menant au tombeau oublié et découvert une dizaine de goules baveuses dans l'antichambre, la voleuse s'était crue fort avisée en scellant le sépulcre en catastrophe. Dix ans plus tard, suffisamment longtemps d'après ses recherches pour que les goules meurent de faim, elle y était retournée. En effet, les goules avaient succombé. En revanche, leur transformation en blêmes ne faisait pas partie du plan.

Blême **Brute niveau 6**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 250 px

Pv 85 ; **péril** 42 **Initiative** +6
CA 18, **Vigueur** 18, **Réflexes** 17, **Volonté** 16 **Perception** +5
VD 6 Vision dans le noir
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5

Traits

☼ **Remugle de mort ✦ aura 1**
Toute créature vivante qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la blême.

Actions simples

⊕ **Morsure ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 1d12 + 6 dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la blême.

Griffes frénétiques ✦ à volonté
Effet : la blême effectue l'attaque suivante deux fois.
Attaque : corps à corps 1 (une créature immobilisée) ; +11 contre CA
Réussite : 1d12 + 4 dégâts.

Festin macabre ✦ se recharge si le pouvoir rate
Attaque : corps à corps 1 (une créature immobilisée ou inconsciente) ; +11 contre CA
Réussite : 3d12 + 7 dégâts.

Actions déclenchées

Explosion mortelle (nécrotique)
Déclencheur : la blême est réduite à 0 point de vie.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 2 (les créatures vivantes prises dans l'explosion) ; +9 contre Vigueur
Réussite : 1d12 + 5 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Compétences Athlétisme +12, Discrétion +11
For 19 (+7) **Dex** 16 (+6) **Sag** 14 (+5)
Con 15 (+5) **Int** 7 (+1) **Cha** 13 (+4)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun

Les blêmes au combat

Lorsqu'une goule subsiste trop longtemps sans consommer de chair humanoïde, elle pourrit de l'intérieur. La faim dévorante qui accompagne cette transformation insuffle à la blême une force et une férocité désespérées. Son infecte puanteur soulève le cœur des ennemis et les ralentit, lui permettant de maîtriser rapidement les créatures qui tentent de fuir. Les blêmes chassent en meute et se liguent contre les protecteurs pour faire des plus puissants combattants de véritables banquets.

GREMLIN

DANS LES VILLES ET VILLAGES des terres colonisées, des événements inexpliqués rendent les habitants nerveux. Des objets précieux disparaissent sous les yeux de gardes parfaitement dignes de confiance ; des messages arrivent avec le sceau de seigneurs et de nobles mais leur auteur présumé en nie vigoureusement le contenu. Les gens parlent de conspirations et de malédictions, mais peu soupçonnent la véritable origine de cette infamie.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 19: le roi fomorian Thrumbolg créa les premiers gremlins après son attaque contre Mag Tureah. Sur ses ordres, des esclaves gobelins capturés furent transformés et corrompus par de puissants rituels. Les gremlins qui en résultèrent furent les outils avec lesquels Thrumbolg sema le malaise et la dissension dans les cités des éladrins. Se servant d'eux, il brisa ainsi les alliances féeriques qui se nouaient contre lui.

Cependant, Thrumbolg surestima ses propres facultés de contrôle sur les gremlins, qui semèrent le désordre à la propre cour du roi fomorian avant d'en être chassés. Aujourd'hui dispersés en Outreféerie, en Féerie et dans le royaume des mortels, les gremlins font de grands ravages partout où ils le peuvent.

RENCONTRES

Les gremlins vivent ouvertement parmi les gobelins, les orques, les hommes-lézards et autres humanoïdes qui tolèrent leur présence chaotique. Toutefois, ces créatures vivent généralement sans se faire remarquer dans les communautés de ceux qu'ils terrorisent, domestiquant vermines et animaux. Démons et gremlins sont des alliés tout désignés qui sèment la destruction partout où ils apparaissent.

FOURBE GREMLIN

Dans le sacro-saint cercle de la cour royale, des documents et bijoux sont volés puis retrouvés dans les quartiers de nobles de passage. Menaces et protestations cèdent rapidement la place à la discorde et la violence. Pendant ce temps, un fourbe gremlin observe avec joie depuis les ombres.

LES FOURBES GREMLINS AU COMBAT

Les fourbes gremlins évitent le combat si possible. Toutefois, quand ils sont acculés, ils comptent sur leurs alliés pour les protéger tout en bloquant leurs ennemis sur le champ de bataille.

FOUINEUR GREMLIN

Un forgeron est retrouvé mort dans son échoppe incendiée. Le propriétaire d'une taverne affirme être épié et son corps lacéré est retrouvé peu de temps après. Une vague de meurtres inexpliqués s'abat sur la ville et nul ne semble comprendre qui en est l'auteur.

Fourbe gremlin **Contrôleur niveau 5**
Humanoïde féerique de taille P 200 px

Pv 63 ; **péril** 31 **Initiative** +4
CA 19, **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 17 **Perception** +10
VD 6 Vision nocturne

TRAITS

☼ **Sabotage continuel** ✦ **aura** 5
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -5 aux tests de compétence.

ACTIONS SIMPLES

⍿ **Griffes** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 2d6 + 6 dégâts.

✲ **Explosion déroutante** (charme, psychique) ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Attaque : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +8 contre Volonté
Réussite : 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible ne peut ni se décaler ni se relever (sauvegarde annule).
Échec : la cible ne peut ni se décaler ni se relever jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

ACTIONS MINEURES

Glissade ✦ **à volonté** (1/round)
Attaque : distance 5 (une créature) ; +8 contre Volonté
Réussite : la cible se retrouve à terre.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Tactique gremline ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi adjacent au fourbe rate ce dernier avec une attaque de corps à corps.
Effet (réaction immédiate) : le fourbe et l'ennemi en question échangent leurs places.

Compétences Bluff +8, Discrétion +9, Larcin +9

For 12 (+3)	**Dex** 15 (+4)	**Sag** 16 (+5)
Con 15 (+4)	**Int** 18 (+6)	**Cha** 13 (+3)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, elfique, gobelin

WAYNE ENGLAND

Fouineur gremlin **Chasseur niveau 7**
Humanoïde féerique de taille P 300 px

Pv 64 ; **péril** 32 **Initiative** +11
CA 21, **Vigueur** 18, **Réflexes** 21, **Volonté** 18 **Perception** +6
VD 6 Vision nocturne

TRAITS

☼ **Sabotage continuel ✦ aura** 5
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -5 aux tests de compétence.

Catimini (illusion)
Le fouineur est invisible à tout ennemi adjacent.

Avantage opportuniste
Les attaques d'opportunité du fouineur infligent 2d6 dégâts supplémentaires.

ACTIONS SIMPLES

⨭ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 2d6 + 4 dégâts. Si la cible s'éloigne du fouineur avant la fin de son tour de jeu suivant, elle se retrouve à terre à la fin de son déplacement.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Tactique gremline ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi adjacent au fouineur rate ce dernier avec une attaque de corps à corps.
Effet (réaction immédiate) : le fouineur et l'ennemi en question échangent leurs places.

Escobarderie ✦ rencontre
Déclencheur : un ennemi adjacent au fouineur se déplace.
Effet (réaction immédiate) : le fouineur se décale de 6 cases, se déplaçant alors avec l'ennemi en question tandis qu'il achève son déplacement. Le fouineur reste adjacent à l'ennemi durant le déplacement et doit terminer le décalage adjacent à cet ennemi.

Compétences Discrétion +12, Larcin +12
For 13 (+4) **Dex** 19 (+7) **Sag** 17 (+6)
Con 16 (+6) **Int** 16 (+6) **Cha** 14 (+5)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, elfique, gobelin

Les fouineurs gobelins au combat

Le fouineur gremlin est une créature lâche et opportuniste qui attend le meilleur moment pour attaquer. Lorsque ce moment arrive, il se dissimule au beau milieu de la mêlée.

Fauteur gremlin

Le chef de la guilde des assassins avait affirmé à ses camarades qu'il voulait la paix entre son organisation et la guilde des voleurs. Toutefois, la lettre portée au chef de la guilde adverse en disait autrement. Avant que les tenants de l'affaire ne puissent être démêlés, une violente guerre des gangs fut menée, qui se solda par la mort des deux chefs. Les survivants ne surent jamais qui était responsable de toute cette affaire.

Les fauteurs gremlins au combat

Le fauteur reste dans les ombres pour utiliser sa magie sans se faire repérer, dirigeant une cible dominée contre ses ennemis. Une fois sa ruse éventée, il utilise des explosions de *brouillard captivant* pour gêner ses adversaires.

Fauteur gremlin **Contrôleur niveau 17**
Humanoïde féerique de taille P 1 600 px

Pv 162 ; **péril** 81 **Initiative** +13
CA 31, **Vigueur** 28, **Réflexes** 31, **Volonté** 29 **Perception** +18
VD 6 Vision nocturne

ACTIONS SIMPLES

⨭ **Griffes** (téléportation) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 4d6 + 10 dégâts, et le fauteur téléporte la cible de 5 cases.

Connivence (charme) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +20 contre Volonté
Réussite : la cible est dominée (sauvegarde annule). Le fauteur ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.

ACTIONS MINEURES

Brouillard captivant ✦ recharge ⚅
Attaque : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +20 contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Tactique gremline ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi adjacent au fauteur rate ce dernier avec une attaque de corps à corps.
Effet (réaction immédiate) : le fauteur et l'ennemi en question échangent leurs places.

Compétences Bluff +16, Discrétion +18, Larcin +18
For 15 (+10) **Dex** 21 (+13) **Sag** 20 (+13)
Con 18 (+12) **Int** 24 (+15) **Cha** 17 (+11)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, elfique, gobelin

Farceur gremlin

Tout aussi roublards que leurs frères, les farceurs gremlins sont cependant bien moins subtils dans leurs actes.

Farceur gremlin **Contrôleur sbire niveau 17**
Humanoïde féerique de taille P 400 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +14
CA 31, **Vigueur** 27, **Réflexes** 30, **Volonté** 29 **Perception** +18
VD 6 Vision nocturne

TRAITS

☼ **Sabotage continuel ✦ aura** 5
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -5 aux tests de compétence.

ACTIONS SIMPLES

⨭ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 12 dégâts.

ACTIONS MINEURES

Glissade ✦ à volonté (1/round)
Attaque : distance 5 (une créature) ; +20 contre Volonté
Réussite : le farceur fait glisser la cible de 3 cases et celle-ci se retrouve à terre.

Compétences Discrétion +19, Larcin +19
For 16 (+11) **Dex** 22 (+14) **Sag** 21 (+13)
Con 19 (+12) **Int** 20 (+13) **Cha** 16 (+11)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, elfique, gobelin

Les farceurs gremlins au combat

Représentants les plus fragiles de leur espèce, les farceurs gremlins se jettent au combat avec une totale désinvolture dans l'espoir de causer le chaos avant de battre en retraite vers les ombres.

GRENOUILLE

Le panneau planté à l'orée du marais qui met en garde les voyageurs contre les grenouilles a tout l'air d'une bonne plaisanterie. Ceux qui n'en tiennent pas compte ne tardent cependant pas à réaliser leur erreur, lorsqu'ils sont attaqués par des amphibiens belliqueux de la taille d'un gros chien. Quiconque parvient à sortir vivant du marécage ne peut qu'en tirer un respect nouveau pour ces créatures.

Les grenouilles, que l'on trouve partout où terre et eau se chevauchent, remplissent toute la gamme allant de la vermine inoffensive à la menace mortelle. Les plus grosses sont celles qui ont échappé à l'extinction grâce à leur taille, leur férocité et leur habitat isolé. Vestiges d'un autre âge, ces bêtes vivent dans les eaux boueuses des plus profonds marais ou subsistent de leur mieux dans les bassins d'eau douce de l'Outreterre. Elles s'attaquent à quiconque traverse imprudemment leur territoire et dévorent toute proie assez stupide pour venir à elles.

Connaissance

Nature DD 10 : une fois qu'une grenouille a tué sa proie, elle l'avale entièrement. Elle se retire ensuite dans un endroit sûr, où elle régurgite les morceaux qu'elle ne parvient pas à digérer. Lorsqu'il s'agit d'animaux, cela se compose rarement de plus que de fourrures et d'os, mais les créatures douées de conscience transportent souvent des choses telles que de l'or et des bijoux, que la grenouille ne peut assimiler. Par conséquent, la tanière de ces créatures peut renfermer un véritable butin en anneaux, colliers et pièces. Les aventuriers qui sont prêts à braver les dangers des marais pour trouver le repaire d'une grenouille peuvent en tirer un bénéfice non négligeable. Il arrive également qu'une famille offre une récompense pour retrouver un bijou perdu lorsqu'un parent a été dévoré par une grenouille.

Rencontres

Les brutaciens sont les maîtres incontestés de la capture et du dressage des grenouilles sauvages. C'est d'eux que les kobolds et les gobelins vivant dans les marais ont appris cette pratique. Toutefois, seuls les brutaciens savent domestiquer les différentes races de grenouilles. Ils s'en servent comme de chiens, pour chasser ou monter la garde. Les autres humanoïdes doivent les attacher ou les garder en cage jusqu'à ce qu'elles soient suffisamment enragées pour être jetées sur les ennemis. Les brutaciens font parfois présent d'une grenouille de guerre dressée à une tribu avec laquelle ils désirent établir des relations commerciales.

Grenouille pèleronce

L'explorateur pressa son dos contre le tronc moussu. Face à lui, les trois créatures visqueuses s'approchèrent par petits bonds, leurs yeux privés de paupières le fixant avidement. Leur peau de la couleur de la boue était couverte de grosses épines, les faisant ressembler à des fagots luisants et boursouflés.

De la gueule de la plus imposante des créatures dépassait la main de son guide halfelin. Les doigts se crispaient encore convulsivement. L'instant d'après, la main avait disparu, engloutie par la grenouille, et avec elle le dernier espoir pour l'explorateur de sortir de ce marais.

Grenouille pèleronce	**Brute niveau 1**
Bête naturelle (aquatique) de taille M	100 px
Pv 35 ; **péril** 17	**Initiative** +4
CA 13, **Vigueur** 12, **Réflexes** 13, **Volonté** 11	**Perception** +2
VD 4, nage 6	Vision nocturne
Traits	
Aquatique	
La pèleronce peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.	
Actions simples	
Morsure ✦ à volonté	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +6 contre CA	
Réussite : 1d10 + 6 dégâts.	
Bond ✦ recharge ⚄ ⚅	
Effet : la pèleronce se décale de sa VD et effectue l'attaque suivante.	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +4 contre Réflexes	
Réussite : 2d6 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
Actions mineures	
Gobage ✦ à volonté	
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +4 contre Réflexes	
Réussite : la pèleronce tire la cible de 2 cases.	
For 16 (+3)	**Dex** 18 (+4)	**Sag** 14 (+2)
Con 15 (+2)	**Int** 3 (-4)	**Cha** 9 (-1)
Alignement non aligné	**Langues** –	

Les grenouilles pèleronces au combat

Bien trop stupides pour user de prudence, les grenouilles pèleronces bondissent dans la mêlée. Chassant généralement en petits groupes, elles se liguent contre l'ennemi le plus proche avant de le dévorer, puis bondissent vers l'adversaire suivant. Incapable de saisir des concepts tels que la peur ou la tactique, une pèleronce isolée continue à se battre même contre une opposition démesurée. Si l'un des ennemis menace ses œufs, la grenouille reporte son attention sur celui-ci.

Grenouille amanite

Les indolentes grenouilles amanites ont développé une relation symbiotique avec un champignon des marais qui pousse sur leur dos. Ce champignon tire sa subsistance de la peau du batracien et lui offre en retour camouflage et protection contre ses prédateurs. Lorsqu'une grenouille amanite meurt, le champignon libère des spores qui obscurcissent l'esprit et la vue. Cette défense naturelle incite les prédateurs à trouver un autre gibier.

Grenouille amanite	**Contrôleur niveau 2**
Bête naturelle (aquatique) de taille M	125 px
Pv 42 ; **péril** 21	**Initiative** +4
CA 16, **Vigueur** 14, **Réflexes** 13, **Volonté** 12	**Perception** +3
VD 3, nage 5	Vision nocturne

Traits

Aquatique

L'amanite peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Actions simples

Morsure ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +7 contre CA

Réussite : 1d8 + 6 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'amanite.

Langue barbelée ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +5 contre Réflexes

Réussite : 2d6 + 2 dégâts, puis l'amanite tire la cible de 2 cases et celle-ci se retrouve à terre.

Actions déclenchées

Sporulation (poison)

Déclencheur : l'amanite est réduite à 0 point de vie.

Attaque (aucune) : explosion de proximité 2 (les créatures prises dans l'explosion) ; +5 contre Vigueur

Réussite : 1d6 + 7 dégâts de poison, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

For 15 (+3)	**Dex** 16 (+4)	**Sag** 15 (+3)
Con 18 (+5)	**Int** 3 (-3)	**Cha** 9 (+0)

Compétences Discrétion +9

Alignement non aligné **Langues** –

Les grenouilles amanites au combat

La grenouille amanite est très probablement le chasseur le plus paresseux qui soit. Elle se contente de rester sur place et de tirer les proies à elle. La plupart des créatures qui pourraient représenter une menace pour les amanites ont depuis longtemps appris à les éviter. Par conséquent, ces grenouilles éprouvent rarement un besoin irrépressible d'éviter les confrontations. Lorsqu'une amanite est en grand danger, elle se retire dans l'étendue d'eau la plus proche, où elle gagne un léger avantage de mobilité. Autrement, elle se contente de sortir sa langue pour tirer les proies à elle et les dévorer.

JIM NELSON

Grenouille bourbereine

Les grenouilles bourbereines offrent un spectacle saisissant, à condition de les observer de loin. Leur corps noir, lisse et luisant fend les eaux boueuses qui leur ont valu leur nom. Le dos de chaque bourbereine est parcouru de deux rayures luminescentes qui rougeoient lorsque la créature est énervée ou surprise par l'approche d'un intrus.

Grenouille bourbereine	**Franc-tireur niveau 2**
Bête naturelle (aquatique) de taille M	125 px
Pv 39 ; **péril** 19	**Initiative** +7
CA 16, **Vigueur** 13, **Réflexes** 14, **Volonté** 13	**Perception** +4
VD 6, nage 6	Vision nocturne

Traits

Aquatique

La bourbereine peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Actions simples

Morsure ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +7 contre CA

Réussite : 1d6 + 5 dégâts, ou 1d12 + 5 lorsque la bourbereine est en péril.

Bond de la grenouille ✦ recharge ⚅ ⚄ ⚃

Effet : la bourbereine se décale de 3 cases, effectue l'attaque suivante, puis se décale à nouveau de 3 cases.

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +5 contre Réflexes

Réussite : 2d6 + 4 dégâts, ou 2d12 + 4 lorsque la bourbereine est en péril.

Actions mineures

Coup de langue ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +5 contre Réflexes

Réussite : la bourbereine fait glisser la cible de 1 case.

Compétences Acrobaties +10

For 16 (+4)	**Dex** 18 (+5)	**Sag** 16 (+4)
Con 15 (+3)	**Int** 4 (-2)	**Cha** 8 (+0)

Alignement non aligné **Langues** –

Les grenouilles bourbereines au combat

Les bourbereines, qui sont les plus proches de ce que l'on pourrait appeler des grenouilles intelligentes, attaquent depuis l'orée de leur habitat aquatique. Une bourbereine s'arrangera généralement pour frapper l'ennemi qui approche de sa mare et retourner aussitôt dans l'eau pour se soustraire à toute contre-attaque. Si elle est tirée de force de son bassin, ou si elle est aux portes de la mort, elle coasse pour appeler les grenouilles proches à la rescousse. Une bourbereine en péril ne s'embarrasse plus de tactique et se jette sur les ennemis pour tenter d'en blesser ou d'en tuer un maximum.

GUENAUDE

Bien qu'elles soient originaires de Féerie, on trouve les horribles guenaudes partout dans les plans. Leur maîtrise de la magie noire féerique et leur tendance à accumuler les secrets font d'elles des jeteuses de sorts et des oracles convoités. Mais ces dangereuses créatures sont aussi fourbes que puissantes.

Connaissance

Arcanes DD 27 : les guenaudes sont les gardiennes de grands secrets qu'elles préservent jalousement des autres créatures et qu'elles obtiennent grâce à de répugnantes divinations, à des pactes noués avec des créatures humanoïdes et un réseau de portails qui les relient dans toute la Féerie et dans le monde des mortels.

Les aventuriers qui passent un marché avec une guenaude doivent souvent accomplir une quête mineure qui les oppose à ses ennemis, qui peuvent aller d'un incarné féerique à des diables ou des démons en passant par les guenaudes de cercles concurrents.

Une guenaude des songes se sert de sa magie pour envoyer à ses victimes des rêves contenant des indices sur un voyage qu'elles doivent accomplir. Il peut s'agir par exemple de repères guidant un héros vers des connaissances ou un enchantement dont il a désespérément besoin. Cette guenaude collabore avec les ennemis de la victime pour semer en chemin des pièges et d'autres dangers. Elle n'a toutefois qu'un contrôle partiel des visions qu'elle envoie. Même les plus vicieuses des guenaudes ne peuvent ainsi empêcher quelques informations utiles d'apparaître à leurs victimes.

CHRIS SEAMAN

Rencontres

Les guenaudes déploient rarement plus d'efforts qu'il n'est nécessaire et s'entourent de gardes et de serviteurs pour exécuter leurs volontés. On trouve aussi bien des morts-vivants que des fées mauvaises, des créatures aberrantes ou des humanoïdes bestiaux au service d'un tel monstre. Les personnages qui souhaitent profiter des conseils ou de la divination d'une guenaude doivent généralement commencer par affronter ce genre d'adversaires en guise d'épreuve.

Les guenaudes des brumes s'allient avec des diables et s'occupent des plus grands trésors des ducs et princes des Neuf Enfers. Elles ont pourtant tendance à se retourner contre leur maître et à s'enfuir avec des objets de grande valeur.

Guenaude du pacte **Contrôleur (meneur) niveau 11**
Humanoïde féerique de taille M — 600 px

Pv 115 ; **péril** 57 — **Initiative** +7
CA 25, **Vigueur** 23, **Réflexes** 23, **Volonté** 24 — **Perception** +15
VD 6 — Vision nocturne

Traits

☼ **Pacte d'obéissance** ✦ **aura** 5
Tout allié pris dans l'aura qui rate une attaque de corps à corps peut subir 5 dégâts pour bénéficier d'un bonus de pouvoir de +2 au jet d'attaque.

Actions simples

⊕ **Bâton impérieux** (arme, charme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 1d6 + 5 dégâts, et la cible effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre une créature au choix de la guenaude.

⊕ **Pacte d'alliance forcée** (charme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +14 contre Volonté
Réussite : la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la guenaude.

⊕ **Pacte d'agressivité bridée** (charme, psychique) ✦ **se recharge** quand aucune créature n'est affectée par ce pouvoir
Attaque : distance 10 (une créature) ; +14 contre Volonté
Réussite : la cible est affectée par un pacte d'agressivité bridée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que la guenaude ou l'un de ses alliés attaque la cible. Tant qu'elle est affectée par le pacte, la cible subit 10 dégâts psychiques la première fois qu'elle touche une créature à chacun de ses tours de jeu.

⊕ **Pacte d'agonie partagée** (psychique) ✦ **se recharge** si le pouvoir rate
Condition : la guenaude doit être en péril.
Attaque : distance 10 (une créature) ; +14 contre Vigueur
Réussite : jusqu'à la fin de la rencontre, tant que la cible se situe dans un rayon de 10 cases de la guenaude, elle subit 10 dégâts psychiques chaque fois que la guenaude subit elle-même des dégâts.

Compétences Arcanes +14, Bluff +13, Diplomatie +13, Intuition +15

For 12 (+6)	**Dex** 14 (+7)	**Sag** 21 (+10)
Con 19 (+9)	**Int** 19 (+9)	**Cha** 16 (+8)

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique, géant
Équipement bâton

Guenaude du pacte

La hutte grossière de la guenaude du pacte est située hors de vue du village, suffisamment proche pour attirer ceux qui cherchent ses secrets mais assez loin pour tenir les curieux à l'écart. Beaucoup s'y rendent pour chercher le pouvoir, la connaissance et les rituels que possède la guenaude. Mais toutes ces choses ont un prix qui figure dans les pactes que noue le monstre.

Les guenaudes du pacte au combat

La guenaude du pacte préfère la négociation à la violence, d'autant que ces négociations sont généralement en sa faveur. Elle compte sur ses serviteurs monstrueux pour combattre à sa place. Beaucoup gardent quelques bêtes sauvages comme animaux de compagnie ou soumettent à leur volonté un groupe d'ogres, de trolls et d'autres esclaves bestiaux.

Guenaude des songes

Des cauchemars et d'étranges visions hantent le sommeil d'un individu, semblant lui offrir des présages dérangeants sur l'avenir. En réalité, ces visions sont le fruit d'une guenaude des songes désireuse de manipuler et détruire sa proie.

Guenaude des songes **Contrôleur niveau 19**
Humanoïde féerique de taille M — 2 400 px

Pv 179 ; **péril** 89 — **Initiative** +11
CA 33, **Vigueur** 29, **Réflexes** 31, **Volonté** 32 — **Perception** +21
VD 6 — Vision nocturne

Traits

☼ **Cauchemars tissés ✦ aura** 3
Tout ennemi inconscient qui débute son tour de jeu dans l'aura se relève et est dominé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. L'ennemi reste inconscient mais entreprend une seule action à son tour de jeu, au choix de la guenaude des songes.

Actions simples

⊕ **Bâton de profonde rêverie** (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +24 contre CA
Réussite : 2d6 + 10 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la guenaude.

Visions cauchemardesques (charme, focaliseur, psychique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +22 contre Volonté
Réussite : 3d8 + 14 dégâts psychiques, et la guenaude fait glisser la cible de 5 cases.

Poussière des songes (charme, sommeil) **✦ recharge** ⚄ ⚅
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +22 contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est inconsciente (sauvegarde annule).

Étreinte inévitable du sommeil (focaliseur, sommeil) **✦ rencontre**
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +22 contre Volonté
Réussite : la cible est inconsciente (sauvegarde annule). Cet effet est également annulé si la cible est attaquée par la guenaude ou l'un de ses alliés.

Compétences Bluff +18, Diplomatie +18, Intuition +21
For 10 (+9) **Dex** 14 (+11) **Sag** 24 (+16)
Con 19 (+13) **Int** 21 (+14) **Cha** 19 (+13)
Alignement non aligné **Langues** commun, elfique, universel
Équipement bâton

Les guenaudes des songes au combat

Les guenaudes des songes prennent plaisir à plonger leurs ennemis dans un sommeil fatal. En influençant les pensées inconscientes d'une créature, la guenaude contrôle son corps comme un marionnettiste. Elle rassemble et réduit en esclavage des créatures cruelles, comme des renégats drows et des adorateurs de Torog.

Guenaude des brumes

Au cœur des plus profondes forêts de Féerie vivent les guenaudes des brumes, des jeteuses de sorts quasi légendaires qui ont volé d'innombrables secrets et artefacts du monde des mortels au cours des âges. Aventuriers et héros recherchent à présent les antres lointains où ces guenaudes ont caché leurs richesses. Mais ces monstres gardent jalousement leurs reliques et secrets, et ceux qui se mettent en chasse de leurs cachettes finissent souvent parmi leurs trophées.

Guenaude des brumes **Contrôleur (meneur) niveau 27**
Humanoïde féerique de taille M — 11 000 px

Pv 247 ; **péril** 123 — **Initiative** +17
CA 41, **Vigueur** 37, **Réflexes** 38, **Volonté** 39 — **Perception** +27
VD 8 — Vision nocturne

Traits

☼ **Linceul de brume ✦ aura** 1
Les alliés pris dans l'aura sont immatériels.

Actions simples

⊕ **Bâton des brumes** (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +32 contre CA
Réussite : 3d6 + 10 dégâts, et la guenaude pousse la cible de 5 cases. La guenaude peut pousser la cible au travers de créatures ou d'obstacles solides comme si celle-ci déphasait. La guenaude n'a pas besoin de ligne d'effet vers les cases dans lesquelles elle pousse la cible.

Brume au vent (focaliseur, téléportation) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +30 contre Vigueur
Réussite : 1d10 + 7 dégâts, et la cible est retirée du jeu jusqu'au début du tour de jeu suivant de la guenaude. La cible apparaît alors dans une case inoccupée au choix de la guenaude dans un rayon de 4 cases de sa dernière position.

Brume étouffante (focaliseur) **✦ recharge** ⚄ ⚅
Attaque : distance 10 (une créature) ; +30 contre Réflexes
Réussite : 3d10 + 15 dégâts, et 20 dégâts continus (sauvegarde annule).
Chaque jet de sauvegarde raté : la guenaude fait glisser la cible de 3 cases au prix d'une action libre.

Actions déclenchées

Dédale de brumes ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi entre dans une case située dans un rayon de 2 cases de la guenaude.
Effet (aucune) : lancez un d20. Sur un 10 ou plus, la guenaude fait glisser l'ennemi de 1 case.

Compétences Arcanes +25, Bluff +24, Histoire +25, Intuition +27, Religion +25
For 10 (+13) **Dex** 18 (+17) **Sag** 28 (+22)
Con 23 (+19) **Int** 25 (+20) **Cha** 23 (+19)
Alignement non aligné **Langues** commun, elfique, universel
Équipement bâton

Les guenaudes des brumes au combat

Confrontée à une menace directe, la guenaude des brumes compte sur la barrière de brumes féeriques qui l'entoure pour tenir ses ennemis à distance. Elle envoie des serviteurs contre ses adversaires tout en frappant depuis l'orée du champ de bataille. Elle préfère s'assurer l'aide de morts-vivants et de créatures résistantes et féroces.

HURLEUR

Au plus fort de la nuit, d'horribles aboiements retentissent, traversant champs et forêts pour se répandre jusque dans les rues pavées. Tant que les habitants du village sont terrifiés, les hurleurs se contentent d'emporter une ou deux victimes gémissantes, car ce n'est pas de chair mais bien de peur que ces créatures se nourrissent.

Connaissance

Arcanes DD 23 : les hurleurs tirent leur subsistance de la terreur qu'ils inspirent à leurs proies. Les jeunes spécimens tuent rapidement, car une mort brutale et douloureuse suscite une succulente montée de peur. Les hurleurs adultes, surnommés les dogues funestes, sont assez intelligents pour comprendre qu'un adversaire qu'on laisse vivre dans la peur offre bien plus de nourriture à long terme.

Les meutes de hurleurs s'attaquent à des communautés isolées, des villages frontaliers humains aux enclaves naines d'Outreterre. Ils attaquent quand les habitants dorment et terrorisent la communauté tout en prenant soin de ne pas tuer trop d'adversaires. La meute récolte ainsi régulièrement la peur de ses victimes. Toute attitude de défi provoque par contre la colère des monstres, qui encerclent les foyers et échoppes de ceux qui s'opposent à eux en déchirant les ténèbres de leurs cris. Et quand ils finissent par attaquer, ils ne laissent aucun survivant.

Les plus terribles des hurleurs sont les terreurs incarnées, mais ces monstres de la peur sont rares. On ne trouve que rarement une telle horreur à la tête de ses cousins inférieurs. Ces créatures s'allient plutôt avec des maîtres puissants comme des géants de la mort, des liches et d'autres morts-vivants intelligents.

Rencontres

Bien que les hurleurs forment en général leurs propres meutes, ils servent parfois d'autres créatures. Les jeunes molosses de l'effroi sont capturés par des troglodytes, des shadar-kai et des drows qui les dressent pour en faire des bêtes de guerre. Les dogues funestes plus âgés ne peuvent être dressés, mais ils sont assez rusés pour accepter de servir des drows ou des morts-vivants intelligents en échange d'un tribut régulier de victimes. Quand ils s'allient à d'autres créatures, les hurleurs nichent dans les prisons et les chambres de torture, où la peur est dense. Au combat, un dogue funeste n'accepte d'être monté que par un allié puissant.

Les terreurs incarnées servent de gardes, de guetteurs et de chasseurs aux géants de la mort et aux puissants seigneurs morts-vivants. Elles parcourent parfois les plans en meutes, traquant les créatures plus faibles pour apaiser leur insatiable soif de peur.

Molosse de l'effroi

Les molosses de l'effroi sont de jeunes hurleurs pressés de se nourrir de la terreur et de l'angoisse que leurs aboiements font naître. Ils courent en meute et s'abattent sur les villages isolés et les avant-postes en Outreterre telle une marée noire.

Molosse de l'effroi — **Contrôleur sbire niveau 9**
Créature magique élémentaire de taille M, hurleur — 100 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 23, **Vigueur** 22, **Réflexes** 22, **Volonté** 21
VD 8
Initiative +7
Perception +6
Vision dans le noir

Traits

Piquants dorsaux
Chaque fois qu'une créature adjacente au molosse de l'effroi le rate avec une attaque de corps à corps, cette créature subit 6 dégâts.

Actions simples

Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +14 contre CA
Réussite : 6 dégâts, et le molosse de l'effroi fait glisser la cible de 1 case.

Hurlement de l'effroi (psychique, terreur) **✦ rencontre**
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +12 contre Volonté
Réussite : 4 dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

For 15 (+6)	**Dex** 17 (+7)	**Sag** 14 (+6)
Con 16 (+7)	**Int** 5 (+1)	**Cha** 12 (+5)

Alignement mauvais — **Langues** comprend l'abyssal

JIM NELSON

Les molosses de l'effroi au combat

Les molosses de l'effroi sont des chiots que leurs aînés poussent à faire leurs preuves au combat. Ils s'éparpillent pendant l'attaque et rassemblent leurs adversaires pour maximiser l'effet de *hurlement de l'effroi*.

Dogue funeste

Quand un hurleur grandit, sa soif de peur croît avec lui. Les dogues funestes hantent les tunnels souterrains et les cavernes oubliées en petites meutes, à la recherche de créatures à terroriser.

Dogue funeste **Franc-tireur niveau 13**
Créature magique élémentaire (monture) de taille G, hurleur 800 px

Pv 129 ; **péril** 64 **Initiative** +12
CA 27, **Vigueur** 25, **Réflexes** 25, **Volonté** 24 **Perception** +9
VD 8 Vision dans le noir

Traits

Piquants protecteurs (monture)
Le cavalier du dogue funeste bénéficie d'un bonus de +2 à la CA.

Piquants dorsaux
Chaque fois qu'une créature adjacente au dogue funeste le rate ou rate son cavalier avec une attaque de corps à corps, cette créature subit 10 dégâts.

Actions simples

Morsure ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 2d8 + 7 dégâts.

Morsure bondissante ✦ **à volonté**
Effet : le dogue funeste se décale de la moitié de sa VD et utilise morsure.

Hurlement terrifiant (psychique, terreur) ✦ **recharge** ⚅
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +16 contre Volonté
Réussite : la cible subit 10 dégâts psychiques continus et confère un avantage de combat (sauvegarde annule les deux). La cible ne peut se sauvegarder contre cet effet tant qu'elle est adjacente à un dogue funeste.

For 20 (+11) **Dex** 19 (+10) **Sag** 16 (+9)
Con 17 (+9) **Int** 9 (+5) **Cha** 13 (+7)
Alignement mauvais **Langues** comprend l'abyssal

Les dogues funestes au combat

Un dogue funeste chasse généralement avec ses semblables. Grâce à *hurlement terrifiant*, il peut paralyser les adversaires les plus puissants par la peur. Une fois qu'un ennemi est pris de terreur, le monstre s'en approche pour prolonger cette peur.

Terreur incarnée

Les légendes parlent d'un grand hurleur qui dévora la terreur d'une armée entière et fut transformé en incarnation de la peur. Au fil du temps, cette créature a enfanté et de nombreuses terreurs incarnées parcourent maintenant les plans quand elles ne sont pas au service de puissants maîtres.

Terreur incarnée hurleuse **Chasseur niveau 22**
Créature magique ombreuse de taille G, hurleur 4 150 px

Pv 155 ; **péril** 77 **Initiative** +22
CA 36, **Vigueur** 34, **Réflexes** 34, **Volonté** 35 **Perception** +16
VD 8, vol 6 Vision dans le noir

Traits

Terreur incarnée (psychique, terreur) ✦ **aura** 3
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts psychiques.

Piquants d'ombre (nécrotique)
Chaque fois qu'une créature adjacente à la terreur incarnée la rate avec une attaque de corps à corps, cette créature subit 15 dégâts nécrotiques.

Actions simples

Morsure ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 2d8 + 7 dégâts.

Ombre de terreur (charme, psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature qui ne peut pas voir la terreur incarnée et que celle-ci n'a pas encore dominée pendant cette rencontre) ; +25 contre Volonté
Réussite : la cible est dominée, ses attaques à volonté infligent 1d8 dégâts psychiques supplémentaires et visent la Volonté (sauvegarde annule ; la cible subit un malus de -4 au jet de sauvegarde ; l'effet prend fin si la cible subit des dégâts radiants). Tant que l'effet dure, le hurleur est retiré du jeu. Quand l'effet prend fin, il réapparaît dans l'espace inoccupé le plus proche de la cible.
Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Hurlement funèbre (psychique, terreur) ✦ **rencontre**
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge qui ne voient pas la terreur incarnée) ; +25 contre Volonté
Réussite : 3d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Actions de mouvement

Ombre bondissante (illusion) ✦ **recharge** ⚄ ⚅ ⚅
Effet : la terreur incarnée devient invisible et peut se déplacer à sa VD. Elle reste invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Discrétion +23
For 18 (+15) **Dex** 24 (+18) **Sag** 20 (+16)
Con 17 (+14) **Int** 14 (+13) **Cha** 23 (+17)
Alignement mauvais **Langues** abyssal, géant

Les terreurs incarnées au combat

Les terreurs incarnées s'abattent sur leurs ennemis grâce à *ombre bondissante*. Le choc d'une attaque imprévue contribue à la peur qu'elles suscitent. Ce sont des serviteurs fidèles et une terreur qui se choisit un sombre maître donne volontiers sa vie pour protéger cette créature.

IMIX

ORIGINEL BIEN PLUS ANCIEN que le monde, Imix est un brasier dévorant, cruel et destructeur. Ceux qui sont les esclaves de leurs passions, de leur colère ou de leur haine aveugle subissent sa terrible influence. Il vit au cœur du Chaos Élémentaire, où sa dépravation et sa soif de carnage rivalisent avec celles des pires démons.

Imix est connu sous bien des noms : le Seigneur du Feu, la Flamme Éternelle ou encore le Prince du Feu Élémentaire. C'est l'un des originels qui servent l'Œil Élémentaire Ancestral. Mais à l'insu de ces originels, l'Œil Élémentaire Ancestral est un artifice par lequel Tharizdun, le Dieu Enchaîné, gagne pouvoir et influence dans le monde des mortels.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 33 : l'influence du Seigneur du Feu se fait ressentir dans la fureur des brasiers et la brutalité des meurtres commis sous l'effet de la passion. Imix incarne les attributs les plus destructeurs du feu ; il encourage les actes impulsifs, la violence gratuite et la pyromanie. Ses adorateurs entendent les murmures de leur maître dans le crépitement des flammes, dans le souffle saccadé des victimes brûlées et dans le crissement du charbon sous leurs pieds.

En tant que Prince du Feu Élémentaire, Imix règne sur une cour de créatures ignées dans le Chaos Élémentaire. Les élémentaires lui rendent hommage, mais peu d'entre eux apprécient son pouvoir, qui reste important malgré son exil.

RENCONTRES

Pour un originel, Imix a un nombre d'adeptes étonnamment élevé dans le monde des mortels. Ses adorateurs sont des misanthropes, des fous et des meurtriers qui cherchent le pouvoir en échange de terribles serments. Beaucoup d'entre eux travaillent de façon isolée, mais de petits temples de fidèles sont cachés dans les villes et les cités du monde entier. Les plus dangereux de ces temples sont ceux qui vénèrent le maître d'Imix, l'Œil Élémentaire Ancestral. Ces cultes travaillent sans le savoir à la libération du Dieu Enchaîné.

Le Seigneur du Feu règne depuis les profondeurs d'un volcan actif du Chaos Élémentaire. Les fissures qui criblent ses flancs crachent des volutes toxiques et de la lave coule le long de ses pentes escarpées pour se mêler à des lacs en fusion qui s'étendent sur des kilomètres. Des nuages noirs et grondants vomissent des braises tandis que des cendres pleuvent sur le relief désolé.

Les aventuriers qui atteignent la crête du cratère apercevront le palais d'Imix. Une pyramide noire inversée plane au-dessus du magma, sa pointe traçant dans la roche une spirale irrégulière, le symbole de l'Œil Élémentaire Ancestral. Bien qu'Imix ne soit pas incarcéré dans le volcan, il y vit comme un prisonnier : il a fui à la fin de la Guerre de l'Aube et n'a pas quitté l'abri de sa forteresse volcanique depuis.

IMIX AU COMBAT

Une colonne massive de flammes liquides jaillit et balaie la zone d'une chaleur vengeresse. Un instant plus tard, un gigantesque humanoïde armé d'une lame flamboyante émerge du brasier. Imix raille ses ennemis d'une voix qui crépite comme un feu meurtrier.

À chaque vague de pouvoir élémentaire qu'il déchaîne, Imix tourne ses adversaires en dérision. Pourtant, malgré sa vantardise, il ne tarde pas à appeler des renforts. Des gouttes de feu explosent autour de lui et fusionnent pour former des horreurs élémentaires de feu, des formes embrasées qui dansent au gré de ses ordres et caressent ses adversaires de leurs flammes en exultant et en ricanant.

Au cours du combat, Imix lève de temps en temps les mains pour faire exploser l'une de ses horreurs. Il les

WAYNE ENGLAND

Imix **Contrôleur solo niveau 32**
Humanoïde élémentaire (feu, originel) de taille TG 135 000 px

Pv 1 140 ; **péril** 570 **Initiative** +27
CA 47, **Vigueur** 42, **Réflexes** 45, **Volonté** 44 **Perception** +29
VD 10, vol 8 (stationnaire) Vision dans le noir
Immunités feu, maladie
Jets de sauvegarde +5 ; **Points d'action** 3

Traits

Flammes flétrissantes ✦ aura 5
Les ennemis pris dans l'aura ne bénéficient d'aucune résistance au feu.

Actions simples

Lame embrasée (arme, feu) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +37 contre CA
Réussite : 2d10 + 9 dégâts de feu, et 20 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Arc embrasé ✦ à volonté
Effet : Imix utilise lame embrasée contre chaque ennemi situé à portée.

Cercle volcanique (feu, périmètre) **✦ à volonté**
Effet : Imix réduit à 0 point de vie une horreur élémentaire de feu située dans un rayon de 10 cases de lui et effectue l'attaque suivante, centrée sur l'horreur.
Attaque : explosion de proximité 1 (les créatures prises dans l'explosion) ; +35 contre Réflexes
Réussite : 6d6 + 19 dégâts de feu.
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tout ennemi qui y entre ou y termine son tour de jeu subit 20 dégâts de feu.

Serviteurs du feu élémentaire (feu) **✦ se recharge** quand aucune horreur élémentaire de feu ne se situe dans un rayon de 10 cases d'Imix au début de son tour de jeu
Effet : Imix crée quatre horreurs élémentaires de feu, ou six quand il est en péril, chacune dans une case inoccupée située dans un rayon de 10 cases de lui. Les horreurs élémentaires ne peuvent entreprendre aucune action. Toute créature qui est adjacente à une ou plusieurs horreurs au début de son tour de jeu subit 15 dégâts de feu. Les horreurs ont des défenses égales à celles d'Imix et 1 point de vie chacune. Une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à une horreur. Chaque horreur dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'Imix termine son tour de jeu à plus de 10 cases d'elle. Imix peut déplacer chaque horreur jusqu'à 6 cases au prix d'une action mineure.

Actions mineures

Flamboiement aveuglant (feu) **✦ se recharge** quand Imix est en péril pour la première fois
Attaque : explosion de proximité 10 (les ennemis adjacents à des horreurs élémentaires de feu) ; +35 contre Vigueur
Réussite : 3d6 + 10 dégâts de feu, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Imix.

Flammes dévorantes (feu) **✦ rencontre**
Attaque : explosion de proximité 10 (les ennemis qui subissent des dégâts de feu continus) ; +35 contre Vigueur
Réussite : la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Chaque créature adjacente à au moins une cible subit 10 dégâts de feu.

Actions déclenchées

Prudence exigée ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi s'éloigne volontairement d'une horreur élémentaire de feu sans se décaler.
Attaque (action d'opportunité) : explosion de proximité 10 (l'ennemi en question pris dans l'explosion) ; +35 contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Forme embrasée (feu) **✦ à volonté**
Déclencheur : un ennemi rate Imix avec une attaque de corps à corps.
Effet (réaction immédiate) : l'ennemi en question et chacun de ses alliés adjacents subissent 10 dégâts de feu.

Endurance éternelle ✦ à volonté
Déclencheur : Imix est victime d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Effet (aucune) : Imix effectue un jet de sauvegarde contre l'effet en question.

Compétences Arcanes +31, Bluff +30, Intimidation +30, Religion +31
For 23 (+22) **Dex** 33 (+27) **Sag** 26 (+24)
Con 21 (+21) **Int** 30 (+26) **Cha** 28 (+25)
Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
Équipement épée à deux mains

utilise pour créer des flaques bouillonnantes de rocher fondu dans le but de brûler ses ennemis tout en libérant des langues de flammes qui immolent ses victimes.

Imix n'a pas peur d'engager ses ennemis au corps à corps et manie une lame formée à partir de son essence élémentaire. C'est un adversaire rusé mais aussi arrogant, qui ne considère pas les mortels comme un vrai danger. Il conserve une posture offensive même quand un combat tourne en sa défaveur et ne fuit que quand sa mort devient une alternative bien réelle.

L'Œil Élémentaire Ancestral

L'Œil Élémentaire Ancestral est un artifice conçu par Tharizdun pour tromper les originels et les mortels afin qu'ils lui offrent du pouvoir. Ses partisans contribuent sans le savoir à l'effort déployé pour libérer le Dieu Enchaîné de sa prison divine. Un groupe d'originels auquel appartiennent Imix et Ogrémokh obéit aux ordres de l'Œil Élémentaire Ancestral sans réaliser que cette sombre entité est en réalité le Dieu Enchaîné.

Pendant la Guerre de l'Aube, les dieux traquèrent les originels et les annihilèrent un par un. Peu d'originels étaient disposés à collaborer contre les dieux. Un petit nombre d'entre eux, dont Imix et Ogrémokh, réussit pourtant à mettre de côté ses différences sous les auspices d'une entité nommée l'Œil Élémentaire Ancestral. Ces originels, connus par la suite sous le nom de Princes Élémentaires, pensaient que l'Œil Élémentaire Ancestral était le premier des originels. L'entité leur murmura de noires promesses sur la destruction des dieux et les Princes Élémentaires cherchèrent donc à la libérer. Ils échouèrent dans leur tâche, mais leur alliance temporaire leur épargna une défaite face aux dieux. Imix et les autres membres de l'alliance réussirent à s'échapper jusqu'aux confins du Chaos Élémentaire, où ils sont toujours en exil.

Depuis sa prison, Tharizdun n'exerce que peu d'influence sur les plans et doit compter sur ses serviteurs pour exécuter ses volontés. C'est donc aux Princes Élémentaires qu'il revient de répandre l'influence du dieu sombre et d'étendre son pouvoir. Ceux-ci sont toujours persuadés que l'Œil Élémentaire Ancestral est un antique originel. Ils essayent encore de le libérer, mais leurs vieilles rivalités et rancunes les empêchent de collaborer pleinement.

Le penchant des Princes Élémentaires pour la traîtrise est sensible chez leurs représentants dans le monde des mortels. Leurs adorateurs forment différentes factions affiliées à l'un des quatre éléments classiques : l'air, l'eau, le feu ou la terre. Tout comme leurs maîtres élémentaires, les différents temples encouragent la paranoïa et la trahison, et les diverses factions déploient de gros efforts pour saboter les projets de leurs rivales.

IMIX, ADORATEURS

Quand quelques masures furent rasées par le feu, personne ne s'en inquiéta. Quand les flammes engloutirent une bibliothèque d'Ioun, les citadins commencèrent à se douter de quelque chose. Mais le chef du guet de la ville classa l'affaire comme un tragique accident. Tout nouveau membre du culte du Seigneur du Feu, il occupait une position idéale pour détourner les soupçons des adorateurs.

Des prêtres déments mènent les cultes du Seigneur du Feu avec le soutien de créatures élémentaires. Un culte d'Imix attire souvent les pires adorateurs (des criminels, des bandits et des assassins), mais beaucoup de fidèles sont des gens normaux qui rejoignent le culte par de fausses promesses ou en raison de la peur.

Connaissance

Histoire DD 23 : Imix a un nombre conséquent d'adorateurs parmi les pervers et les meurtriers. Les cultes du Seigneur du Feu se cachent au sein de communautés peu soupçonneuses et y opèrent depuis des caves et des ruines. Un culte sape une communauté en semant la division et la discorde entre ses membres et en les encourageant à se révolter. On peut pressentir la présence d'un culte d'Imix en voyant des bâtiments brûlés et les restes calcinés de tous ceux qui ont menacé de révéler son existence.

Il existe peu de grands temples d'Imix. La plupart des adorateurs s'installent dans des forteresses en ruine et dans des souterrains qu'ils gardent avec vigilance contre les étrangers comme contre les autres factions du culte. La plupart des temples importants sont dédiés à l'Œil Élémentaire Ancestral plutôt qu'à Imix lui-même et abritent deux ou trois factions des Princes Élémentaires. Le plus grand de ces sanctuaires, le Temple du Mal Élémentaire, abrite des représentants des quatre factions. Mais Imix est le plus sinistre des Princes Élémentaires et son culte est généralement responsable des querelles intestines qui agitent ces temples.

Rencontres

Les cultes du feu modestes enrôlent leurs véritables fidèles parmi les communautés locales et les recrues peuvent être de n'importe quelle race ou origine. Peu de groupes ont les ressources ou les talents nécessaires pour invoquer une créature élémentaire. Les cultes qui s'y risquent obtiennent des résultats catastrophiques quand un démon ou un élémentaire hostile apparaît. Les ritualistes expérimentés lient des démons du carnage pour leur servir de guerriers, mais ces arrangements peuvent rapidement se retourner contre eux.

Les adorateurs humanoïdes constituent aussi la base des fidèles des temples plus importants. Les chefs de culte s'allient pourtant avec d'autres humanoïdes bestiaux pour renforcer les défenses du culte et pallier à la fourberie de la plupart de ces adorateurs. Les créatures peuvent être engagées en tant que mercenaires ou converties et persuadées de servir les objectifs du culte. Les orques et les gnolls sont des partenaires courants, mais on trouve aussi des ogres, des trolls et des oni dans certains groupes d'adorateurs.

Les temples les plus puissants font entrer des élémentaires dans le monde naturel. Des portails planaires, des brèches planaires et des rituels de coercition permettent aux adorateurs de convoquer des légions élémentaires. Ces temples ont à leur service des salamandres, des azers, des titans du feu et d'autres créatures de feu. Comme les cellules plus réduites, ces cultes additionnent leurs rangs de serviteurs démoniaques.

Adorateur du Seigneur du Feu

Les inconscients et les déments sont légion dans les rangs des cultes du Seigneur du Feu. Sous l'effet d'un endoctrinement épuisant, ces adorateurs perdent leur identité et leurs désirs personnels sont remplacés par une dévotion absolue envers Imix.

Adorateur du Seigneur du Feu **Brute sbire niveau 5**
Humanoïde naturel de taille M, humain 50 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +3
CA 16, **Vigueur** 17, **Réflexes** 16, **Volonté** 15 **Perception** +1
VD 6

Actions simples

Gourdin ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 6 dégâts, ou 10 dégâts quand l'adorateur est adjacent à un allié.

Embrasement ✦ rencontre
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre Réflexes
Réussite : 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

For 15 (+4)	**Dex** 13 (+3)	**Sag** 8 (+1)
Con 10 (+2)	**Int** 9 (+1)	**Cha** 10 (+2)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Équipement gourdin

Les adorateurs du Seigneur du Feu au combat

Armés de torches et de gourdins, les adorateurs du Seigneur du Feu fixent leurs adversaires de leurs yeux vides tandis qu'ils les embrasent. Quand ils travaillent avec des élus du temple du feu, ces adorateurs sont même capables d'incinérer leurs alliés.

Serviteur du Seigneur du Feu

Tandis qu'Imix bouillonne dans le Chaos Élémentaire, les braises de son influence retombent sur le monde et y déclenchent des incendies. Ces brasiers sont les serviteurs du Seigneur du Feu. Ils créent des temples à travers le monde, recrutent des fidèles et détruisent la civilisation par le feu. Certains serviteurs du Seigneur du Feu se font passer pour des fidèles d'un dieu ou choisissent une position qui leur permet de corrompre la population d'une communauté.

Les serviteurs du Seigneur du Feu au combat

Le serviteur du Seigneur du Feu invoque le nom d'Imix alors qu'il frappe ses adversaires sans répit. Il hurle et jacasse quand ses attaques manquent leur cible, et aboie d'un rire animal quand son arme

touche. Des flammes semblent lui lécher les pieds tandis qu'il contourne le champ de bataille en investissant ses attaques d'une puissance ignée et en accordant la bénédiction du Seigneur du Feu à ses alliés.

Serviteur du Seigneur du Feu **Franc-tireur (meneur) niveau 6**
Humanoïde naturel de taille M, demi-elfe — 250 px

Pv 73 ; **péril** 36 — **Initiative** +8
CA 20, **Vigueur** 18, **Réflexes** 18, **Volonté** 17 — **Perception** +3
VD 6 — Vision nocturne

Traits

Foulée des fournaises (feu)
Chaque fois que le serviteur du Seigneur du Feu s'éloigne d'au moins 3 cases de l'endroit où il a débuté son tour de jeu, ses attaques de corps à corps infligent 5 dégâts de feu supplémentaires jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Cimeterre (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 1d8 + 6 dégâts.

Immolation cinglante (arme, feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre Réflexes
Réussite : 1d8 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Actions mineures

Don du Feu (feu) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Effet : le serviteur confère à chaque allié situé dans un rayon de 5 cases le don du feu jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Les attaques de corps à corps de ces alliés infligent 5 dégâts de feu supplémentaires.

Compétences Diplomatie +10

For 10 (+3)	**Dex** 17 (+6)	**Sag** 10 (+3)
Con 17 (+6)	**Int** 11 (+3)	**Cha** 15 (+5)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, elfique, originel

Élu du temple du feu

Grâce à d'intenses manipulations mentales, les chefs de culte consument l'identité d'un individu jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un élu du temple du feu, un fanatique fou furieux qui voit une mort flamboyante comme l'expression ultime de sa foi.

Élu du temple du feu **Franc-tireur sbire niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M, humain — 75 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. — **Initiative** +6, **Perception** +2
CA 19, **Vigueur** 18, **Réflexes** 17, **Volonté** 17
VD 7

Actions simples

Épée courte (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 7 dégâts.

Actions déclenchées

Combustion spontanée (feu)
Déclencheur : l'élu est réduit à 0 point de vie. Si des dégâts de feu réduisent l'élu à 0 point de vie, il peut se déplacer à sa VD avant d'effectuer l'attaque suivante.
Attaque (interruption immédiate) : explosion de proximité 1 (les créatures prises dans l'explosion) ; +10 contre Réflexes
Réussite : 5 dégâts de feu.

For 15 (+5)	**Dex** 13 (+4)	**Sag** 8 (+2)
Con 10 (+3)	**Int** 9 (+2)	**Cha** 12 (+4)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Équipement armure de cuir, épée courte

Les élus du temple du feu au combat

Les élus du temple du feu accueillent la mort comme un bienfait. Chacun d'eux considère le sacrifice par le feu comme un devoir sacré envers son maître ou sa maîtresse. Les élus s'enduisent d'huile pour pouvoir servir leur maître en devenant des piliers de feu hurlants le moment venu.

Champion du temple du feu

Chargés de protéger les adorateurs importants et d'assurer la sécurité des temples, les champions du temple du feu n'ont que peu de libre arbitre. Comme les adorateurs de moindre rang, ils ne vivent que pour servir leur maître et l'Œil Élémentaire Ancestral. En échange de leurs services, ils reçoivent la bénédiction d'Imix.

Champion du temple du feu **Soldat niveau 8**
Humanoïde naturel de taille M, drakéide — 350 px

Pv 88 ; **péril** 44 — **Initiative** +6
CA 24, **Vigueur** 22, **Réflexes** 17, **Volonté** 21 — **Perception** +5
VD 5

Traits

Foulée des fournaises (feu)
Chaque fois que le champion du temple du feu s'éloigne d'au moins 3 cases de l'endroit où il a débuté son tour de jeu, ses attaques de corps à corps infligent 5 dégâts de feu supplémentaires jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Espadon (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 1d12 + 8 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du champion.

Actions mineures

Souffle de dragon (feu) ✦ **rencontre**
Attaque : décharge de proximité 3 (les créatures prises dans la décharge) ; +11 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 5 dégâts de feu, et la cible est marquée (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Assaut embrasé (arme, feu) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi marqué par le champion se déplace à son tour de jeu.
Attaque (action d'opportunité) : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +13 contre CA
Réussite : 1d12 + 8 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Riposte ardente (feu) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi marqué par le champion effectue une attaque qui ne prend pas le champion pour cible.
Attaque (réaction immédiate) : décharge de proximité 3 (l'ennemi en question pris dans la décharge) ; +11 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 5 dégâts de feu.

For 21 (+9)	**Dex** 11 (+4)	**Sag** 12 (+5)
Con 16 (+7)	**Int** 10 (+4)	**Cha** 18 (+8)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, draconique
Équipement harnois, espadon

Les champions du temple du feu au combat

À l'affût près des entrées des sanctuaires, les champions du temple du feu montent une garde vigilante

Élu d'Imix, champion du temple du feu et orbe de conflagration

contre les intrus et les espions. Ils conservent tout juste assez de leur santé mentale pour être des protecteurs utiles pour leur culte.

Embrasé

Les cultes du Seigneur du Feu opèrent à petite échelle, leurs maux visant une seule communauté. Fidèles à l'aspect flamboyant de leur maître, les embrasés bâtissent des temples d'où ils pourront construire des armées pour brûler les régions voisines. Les cultes du Seigneur du Feu qui prospèrent et gagnent la bénédiction d'Imix finissent parfois par chercher à libérer l'Œil Élémentaire Ancestral. Ces temples peuvent unir temporairement leurs forces à celles de cultes rivaux de la terre ou de l'air pour mettre en œuvre un mal plus important.

Les embrasés au combat

L'embrasé donne des ordres fiévreux à ses adorateurs et ses serviteurs du Seigneur du Feu tout en restant en sécurité derrière eux. Quand un personnage divin offre des prières à une divinité, il provoque la fureur de l'embrasé qui saute sur l'occasion d'apporter une mort flamboyante à un serviteur des dieux. L'œil d'un embrasé semble auréolé de flammes quand il utilise le pouvoir d'Imix pour inspirer la folie à ceux sur qui il se porte.

Orbe de conflagration

Attiré en dehors du Chaos Élémentaire grâce à des rituels ignobles, l'orbe de conflagration est un avatar d'Imix et le signe de l'approbation du Seigneur du Feu. La présence d'un orbe de conflagration donne l'occasion à Imix d'intervenir directement dans les affaires des mortels. Comme les aspects des dieux, l'avatar d'un originel contient un fragment du pouvoir de celui-ci et n'est loyal qu'à son créateur. L'orbe de conflagration est imprévisible et ne se soucie que peu des serviteurs d'Imix, qu'il incinère en même temps que ses ennemis.

Les orbes de conflagration au combat

L'orbe de conflagration est un soleil miniature dont la masse surchauffée crache des flammes. Il évite le corps à corps et vole au-dessus du champ de bataille pour faire pleuvoir des torrents de flammes blanches sur ses

Embrasé **Artilleur (meneur) niveau 15**
Humanoïde naturel de taille M, humain 1 200 px

Pv 111 ; **péril** 55 **Initiative** +8
CA 27, **Vigueur** 28, **Réflexes** 28, **Volonté** 28 **Perception** +11
VD 6
Résistances feu 10

Traits

☼ **Feu intérieur** (feu) ✦ **aura** 5
Les alliés pris dans l'aura bénéficient d'une résistance au feu 5.

Actions simples

⍿ **Fléau d'armes** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 1d10 + 10 dégâts.

Trait de feu (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +20 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 6 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Bénédiction d'Imix (feu) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +18 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 6 dégâts de feu, et l'embrasé pousse la cible de 3 cases.
Effet : les alliés pris dans l'explosion gagnent 10 points de vie temporaires.

Actions mineures

Œil ardent ✦ **à volonté** (1/round)
Attaque : distance 10 (une créature qui subit des dégâts de feu continus) ; +20 contre Volonté
Réussite : l'embrasé fait glisser la cible de 2 cases, et celle-ci confère un avantage de combat (sauvegarde annule).

Compétences Arcanes +15, Intimidation +18
For 20 (+12) **Dex** 12 (+8) **Sag** 18 (+11)
Con 15 (+9) **Int** 17 (+10) **Cha** 23 (+13)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Équipement fléau d'armes

CHRIS SEAMAN

ennemis et ses alliés. Tandis que ses flammes concentrées carbonisent ses adversaires, il brille intensément et produit un grésillement qui émane directement de son cœur.

Orbe de conflagration **Artilleur niveau 20**
Animé élémentaire (feu) de taille M 2 800 px

Pv 143 ; **péril** 71 **Initiative** +17
CA 34, **Vigueur** 30, **Réflexes** 35, **Volonté** 34 **Perception** +13
VD 6, vol 8 (stationnaire)
Immunités maladies ; **Résistances** feu 20

ACTIONS SIMPLES

Flammes tourbillonnantes (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +23 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 6 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Effet : l'orbe de conflagration se décale de 1 case.

Traits brûlants (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une ou deux créatures) ; +25 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 8 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Tempête de feu (feu) ✦ **recharge** ⁙ ⁝
Effet : l'orbe de conflagration effectue l'attaque suivante trois fois, mais chaque explosion doit occuper une aire d'effet bien distincte des deux autres.
Attaque : explosion de zone 1 (les créatures prises dans l'explosion) ; +25 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 7 dégâts de feu, et si la cible subit des dégâts de feu continus, ces dégâts continus augmentent de 5.

Vagues de flammes (feu, périmètre) ✦ **se recharge** quand l'orbe de conflagration est en péril pour la première fois
Attaque : explosion de proximité 3 (les créatures prises dans l'explosion) ; +23 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 7 dégâts de feu, et l'orbe de conflagration pousse la cible de 3 cases.
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'orbe. Le périmètre est légèrement voilé, et toute créature qui y entre ou y termine son tour de jeu subit 10 dégâts de feu.

For 19 (+14) **Dex** 25 (+17) **Sag** 17 (+13)
Con 17 (+13) **Int** 15 (+12) **Cha** 22 (+16)
Alignement chaotique mauvais **Langues** originel

Élu d'Imix

Imix voit les mortels qui lui sont fidèles comme de la simple chair à canon et ne leur offre son aide que tant qu'ils lui sont utiles. Ceux qui font montre de fanatisme atteignent un statut bien particulier au sein des cultes, en obtenant notamment une charge de prêtre dans un temple de premier plan.

Les élus d'Imix au combat

En tant que personnalités des temples du Seigneur du Feu, les élus d'Imix ont de grands pouvoirs. Ils disposent ainsi de forces armées d'humanoïdes et de serviteurs élémentaires. Dans les temples, ils communient directement avec le Prince du Feu Élémentaire puis exaucent les souhaits de leur maître en donnant des ordres à ses serviteurs. Ils émergent rarement de leur saint des saints, préférant combattre leurs adversaires là où ils peuvent alimenter leurs attaques enflammées en énergie élémentaire (cf. *Fontaine de puissance*, *GdM* 68). Ils font appel à des serviteurs pour s'occuper des intrus et jettent des boules de feu en restant à bonne distance. Quand la mort s'empare de lui, l'élu en appelle à Imix avant d'exploser.

Élu d'Imix **Contrôleur (meneur) niveau 22**
Humanoïde élémentaire de taille M, genasi 4 150 px

Pv 207 ; **péril** 103 **Initiative** +15
CA 34, **Vigueur** 33, **Réflexes** 32, **Volonté** 36 **Perception** +12
VD 6
Résistances feu 15

TRAITS

Feu intérieur (feu) ✦ **aura** 5
Les alliés pris dans l'aura bénéficient d'une résistance au feu 10.

ACTIONS SIMPLES

Dague (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 2d4 + 10 dégâts, et la cible subit une vulnérabilité au feu 10 jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'élu.

Orbe embrasé (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +25 contre Réflexes.
Réussite : 3d8 + 15 dégâts de feu, et chaque ennemi adjacent à la cible subit 5 dégâts de feu.

Serviteurs du feu élémentaire (feu) ✦ **se recharge** quand aucune horreur élémentaire de feu ne se situe dans un rayon de 10 cases de l'élu au début de son tour de jeu
Effet : l'élu crée quatre horreurs élémentaires de feu, ou six quand il est en péril, chacune dans une case inoccupée située dans un rayon de 10 cases de lui. Les horreurs élémentaires ne peuvent entreprendre aucune action. Toute créature qui est adjacente à une ou plusieurs horreurs au début de son tour de jeu subit 10 dégâts de feu. Les horreurs ont des défenses égales à celles de l'élu et 1 point de vie chacune. Une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à une horreur. Chaque horreur dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce l'élu termine son tour de jeu à plus de 10 cases d'elle. L'élu peut déplacer chaque horreur jusqu'à 6 cases au prix d'une action mineure.

Fureur du feu (feu) ✦ **rencontre**
Effet : l'élu réduit à 0 point de vie une horreur élémentaire de feu située dans un rayon de 10 cases de lui et effectue l'attaque suivante, centrée sur l'horreur.
Attaque : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +25 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 8 dégâts de feu, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Prudence exigée ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi s'éloigne volontairement d'une horreur élémentaire de feu sans se décaler.
Attaque (action d'opportunité) : explosion de proximité 10 (l'ennemi en question pris dans l'explosion) ; +25 contre Volonté
Réussite : la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Retour de flammes (feu) ✦ **rencontre**
Déclencheur : un ennemi touche l'élu avec une attaque de corps à corps.
Attaque (réaction immédiate) : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +25 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 9 dégâts de feu.

Offert à Imix (feu)
Déclencheur : l'élu est réduit à 0 point de vie.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +25 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 9 dégâts de feu, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Compétences Arcanes +18, Intimidation +25
For 14 (+13) **Dex** 18 (+15) **Sag** 12 (+12)
Con 23 (+17) **Int** 15 (+13) **Cha** 28 (+20)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Équipement dague

KRAKEN

Au cœur de ténèbres inexplorées, des monstruosités étranges rêvent de la destruction de tout ce qui est. Au commencement des temps, les terrifiants krakens s'échappèrent du Royaume Lointain et se frayèrent un chemin jusqu'à la Mer Astrale et le monde des mortels, laissant dans leur sillage les restes épars de mondes brisés. Les krakens émergent de temps en temps de leurs sombres domaines, massacrent tout leur saoul et ne laissent que des ruines derrière eux.

Connaissance

Arcanes DD 21 : les krakens existaient avant que les mortels n'apparaissent, sous une ère où les plans n'étaient peuplés que de créatures démentes du Royaume Lointain. Certains prétendent qu'on doit l'éparpillement puis la disparition de ces terribles créatures à la guerre du Sang ou la Guerre de l'Aube. Quelle qu'en soit la cause, les krakens sont rares dans le monde naturel comme dans la Mer Astrale.

Le kraken marin est un héraut du chaos et une force primitive de destruction. On dit qu'il provoque des tempêtes qui fracassent les digues, abattent les tours et rejettent les cadavres des noyés à la mer. De puissants vaisseaux de guerre pris dans ces perturbations disparaissent dans l'étreinte de tentacules gigantesques et les rares survivants sont hantés par des visions d'une grande bête jaillissant des ténèbres.

L'apparition d'un kraken dans le monde des mortels comme dans la Mer Astrale est souvent liée à l'activité d'un culte, les inconscients ignorant les complots de tels groupes à leurs risques et périls.

Rencontres

Certains des cultes les plus répugnants des royaumes mortels et immortels adorent les krakens, et lorsqu'une de ces monstruosités apparaît, ses adorateurs corrompus ne sont jamais bien loin. Les créatures aberrantes considèrent les krakens comme des avatars vivants de la folie du Royaume Lointain. Grâce à de sombres rituels, ils éveillent ces créatures de leur sommeil dans les profondeurs marines ou le vide infini de la Mer Astrale. Comme toutes les créatures du Royaume Lointain, les krakens aspirent à la destruction de toutes les choses vivantes. Quel que soit l'endroit où ils apparaissent d'abord, ils sont inévitablement attirés par les concentrations de créatures intelligentes, qu'il s'agisse d'un minuscule village côtier ou d'un dominion astral plein de vie.

Kraken marin

Endormie sous les eaux depuis une époque inconnue, la créature attend un signe ou un appel. Les races mortelles naviguent avec insouciance sur la mer et bâtissent de brillantes cités sur ses côtes. Elles prient les dieux de la mer et les esprits primaux pour qu'ils leur accordent leur protection, et en oublient que les profondeurs abritent des terreurs plus vieilles que les uns comme les autres.

Kraken marin **Soldat solo niveau 10**
Créature magique aberrante (aquatique) de taille Gig 2 500 px

Pv 432 ; **péril** 216 **Initiative** +13
CA 24, **Vigueur** 26, **Réflexes** 22, **Volonté** 22 **Perception** +15
VD 6, nage 10 Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +5 ; **Points d'action** 2

Traits

Aquatique
Le kraken marin peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Allonge menaçante
Le kraken marin peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés dans un rayon de 3 cases.

Actions simples

Tentacules écrasants ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts, et le kraken étreint la cible. Le kraken peut étreindre jusqu'à huit créatures en même temps.
Maintien (mineure) : le kraken maintient toutes ses étreintes, et chaque créature étreinte subit 5 dégâts.

Dévoreur de vaisseaux ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 3 (un véhicule) ; +13 contre Vigueur
Réussite : 2d10 + 10 dégâts, et la cible est maîtrisée tant que le kraken se situe dans un rayon de 3 cases. Tant qu'il est maîtrisé par ce pouvoir, le véhicule subit 20 dégâts au début du tour de jeu du kraken. Le pilote du véhicule peut dépenser une action simple pour conférer un jet de sauvegarde au véhicule. En cas de sauvegarde, le véhicule n'est plus maîtrisé.

Anneaux de destruction ✦ à volonté
Effet : le kraken utilise *tentacules écrasants* deux fois et *dévoreur de vaisseaux* une fois.

Fracas des vagues (périmètre) **✦ rencontre**
Effet : le kraken crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 3 qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre constitue un terrain difficile. Toute créature qui y débute sont tour de jeu subit 5 dégâts et glisse de 2 cases. Une fois par round au prix d'une action mineure, le kraken peut déplacer le périmètre jusqu'à 3 cases.

Actions mineures

Plongeon fatal ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature étreinte par le kraken) ; +13 contre Vigueur
Réussite : 1d8 + 5 dégâts, et le kraken fait glisser la cible de 3 cases.

Valdingue ✦ à volonté
Effet : le kraken fait glisser une créature qu'il étreint de 5 cases dans une case adjacente à une autre créature. L'étreinte prend fin, et le kraken effectue l'attaque de corps à corps suivante contre les deux créatures
Attaque : +13 contre Vigueur
Réussite : 1d8 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

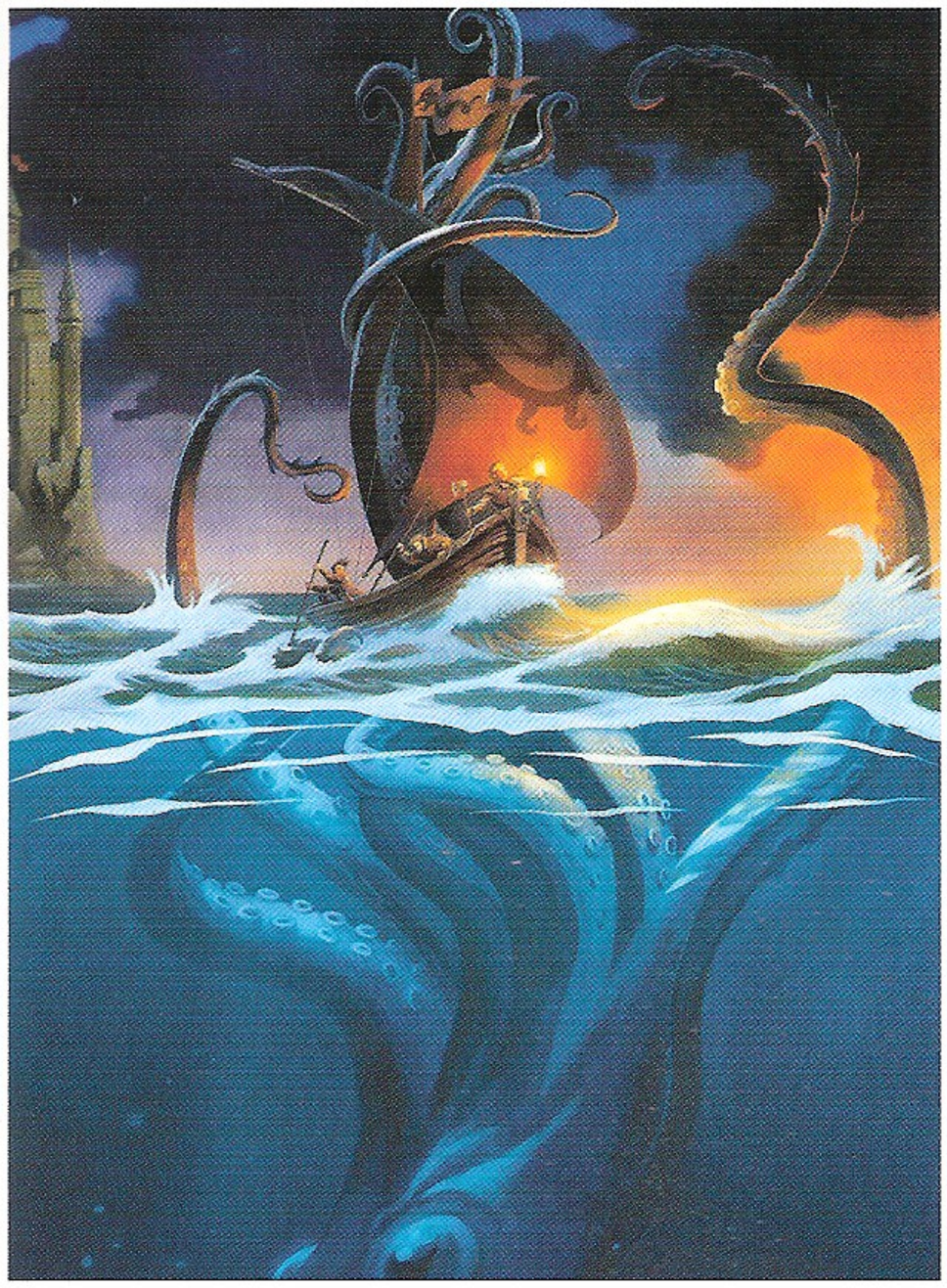
Trait venimeux (poison) **✦ à volonté** (1/round)
Attaque : distance 10 (une créature) ; +13 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 4 dégâts de poison, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Représailles écrasantes ✦ à volonté
Déclencheur : une créature étreinte par le kraken inflige des dégâts à ce dernier.
Effet (réaction immédiate) : chaque créature étreinte par le kraken subit 5 dégâts.

For 23 (+11)	**Dex** 22 (+11)	**Sag** 20 (+10)
Con 20 (+10)	**Int** 18 (+9)	**Cha** 19 (+9)

Alignement chaotique mauvais **Langues** télépathie 20



Les krakens marins au combat

Le kraken marin surgit d'une mer démontée pour attaquer un navire et son équipage avec *anneaux de destruction*. Il vise les ennemis étreints avec *plongeon fatal* pour les entraîner dans l'eau tout en réduisant le bateau en charpie. Le kraken sacrifie son mouvement pour tirer le meilleur parti de ses attaques en utilisant *trait venimeux* et *valdingue*.

Kraken astral

Les étoiles scintillent et changent tandis qu'une forme se matérialise à partir du néant. Son corps grouillant et luminescent semble fait d'étoiles et d'ombres, serti de deux yeux fixes et noirs comme deux puits de ténèbres. Le kraken astral est une horreur du Royaume Lointain dont les tentacules frappent les créatures mortelles pour les entraîner au cœur d'une folie hurlante.

Les krakens astraux au combat

La folie précède l'arrivée d'un kraken astral et s'attarde dans son sillage. Alors que les tentacules de la créature fouettent le vide pour attraper un *esquif astral* et son équipage, l'esprit de ceux qu'il saisit est déchiqueté par *absorption de la psyché* et *caresse de la folie*. Le kraken astral effectue toute une série d'attaques à chaque tour de jeu tout en maintenant ses étreintes. Il hébète ses adversaires grâce à *onde de neutralisation* tandis que les ennemis dominés ou ceux qui sont contaminés par sa folie se retournent contre leurs propres alliés.

Kraken astral **Contrôleur solo niveau 25**
Créature magique aberrante de taille Gig 35 000 px

Pv 928 ; **péril** 464 **Initiative** +9
CA 39, **Vigueur** 41, **Réflexes** 37, **Volonté** 39 **Perception** +24
VD vol 10 (stationnaire) Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +5 ; **Points d'action** 2

Traits

Allonge menaçante
Le kraken astral peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés dans un rayon de 4 cases.

Actions simples

Tentacules de l'au-delà (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 4 (une créature) ; +30 contre CA
Réussite : 3d8 + 9 dégâts, et le kraken étreint la cible. Le kraken peut étreindre jusqu'à huit créatures en même temps.
Maintien (mineure) : le kraken maintient toutes ses étreintes, et chaque créature qu'il étreint subit 15 dégâts psychiques.

Absorption de la psyché (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 4 (chaque créature étreinte par le kraken) ; +28 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 9 dégâts psychiques, et jusqu'à la fin de la rencontre, le kraken bénéficie d'un bonus de +5 aux jets d'attaque contre la cible avec *caresse de la folie*.

Dévoreur de vaisseaux ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 4 (un véhicule) ; +28 contre Vigueur
Réussite : 2d10 + 10 dégâts, et la cible est maîtrisée tant que le kraken se situe dans un rayon de 4 cases. Tant qu'il est maîtrisé par ce pouvoir, le véhicule subit 20 dégâts au début du tour de jeu du kraken. Le pilote du véhicule peut dépenser une action simple pour conférer un jet de sauvegarde au véhicule. En cas de sauvegarde, le véhicule n'est plus maîtrisé.

Caresse de la folie ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 4 (une créature) ; +28 contre Volonté
Réussite : la cible utilise son pouvoir d'attaque de rencontre de plus haut niveau contre une créature ou des créatures au choix du kraken. Le pouvoir n'est pas dépensé et la cible l'utilise même s'il a déjà été dépensé.

Actions mineures

Onde de neutralisation ✦ **recharge** ⚄ ⁞⁞
Attaque : décharge de proximité 4 (les ennemis pris dans la décharge) ; +28 contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Hurlement psychique (psychique) ✦ **rencontre**
Déclencheur : le kraken est en péril pour la première fois.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 10 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +28 contre Volonté
Réussite : 4d10 + 9 dégâts psychiques, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Contemple l'horreur (charme, psychique) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi rate le kraken.
Attaque (réaction immédiate) : explosion de proximité 10 (l'ennemi en question pris dans l'explosion) ; +28 contre Volonté
Réussite : 3d8 + 9 dégâts psychiques, et la cible est dominée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Discrétion +26

For 28 (+21)	**Dex** 25 (+19)	**Sag** 25 (+19)
Con 24 (+19)	**Int** 27 (+20)	**Cha** 28 (+21)

Alignement chaotique mauvais **Langues** télépathie 20

PETER BERGTING

KUO-TOA

VILS ET RÉPUGNANTS À LA FOIS, les kuo-toas s'imaginent être supérieurs à toutes les autres créatures. Les aventuriers et les explorateurs qui mettent au défi leur maîtrise des mers obscures de l'Outreterre risquent la torture, l'esclavage et le sacrifice aux mains de cette race insensible.

CONNAISSANCE

Histoire DD 23 : bien que leur folie naturelle les rende imprévisibles, les kuo-toas utilisent des tactiques plutôt cohérentes en combat. Les fouets et les orienteurs dirigent les attaques des cingleurs, trancheurs et noyeurs qui combattent de concert tant que quelqu'un en garde le contrôle. Si les meneurs kuo-toas sont éliminés, les guerriers donnent rapidement tout l'air d'une foule désorganisée. Certains fuiront sous le choc et d'autres se sacrifieront volontairement dans le fol espoir d'abattre ceux qui ont tué leurs chefs.

RENCONTRES

Les troupes de guerre kuo-toas incluent différentes sortes de créatures répugnantes. En de rares occasions, des kuo-toas insulaires s'allient à d'autres races parce qu'ils y sont contraints ou dans la perspective de bénéfices à court terme. Les drows exilés en recherchent parfois pour qu'ils les aident à se venger des leurs, sans compter que les githyankis en enrôlent pour mener des assauts contre leurs anciens maîtres illithids. Les kuo-toas exigent de grosses récompenses pour leur aide et ces alliances ne durent jamais très longtemps.

DÉMENTS KUO-TOA

De nombreuses légendes circulent sur les déments. La folie contagieuse qui frappe la race kuo-toa se manifeste avec force chez ces spécimens. Des artefacts et des armes datant de l'aube de cette race sont cachés au fond de temples effondrés et de ruines antiques. Ces reliques valent une fortune pour ceux qui les trouvent, mais elle n'a que peu d'intérêt quand les déments vengeurs viennent vous chercher.

Dément kuo-toa **Franc-tireur sbire niveau 12**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 175 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +12
CA 26, **Vigueur** 23, **Réflexes** 23, **Volonté** 25 **Perception** +7
VD 6, nage 6 Vision dans le noir

TRAITS

☼ **Folie contagieuse ✦ aura 1**
Les ennemis pris dans l'aura subissent une vulnérabilité psychique 5.

Aquatique
Le dément peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 10 dégâts, et le dément se décale de 1 case.

Hurlement occulte (psychique) **✦ à volonté**
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +15 contre Volonté
Réussite : 5 dégâts psychiques.

For 15 (+8)	**Dex** 19 (+10)	**Sag** 13 (+7)
Con 19 (+10)	**Int** 1 (+1)	**Cha** 22 (+12)

Alignement mauvais **Langues** –

LES DÉMENTS KUO-TOAS AU COMBAT

Les déments attaquent toutes les créatures qui pénètrent dans leurs cités et les écrasent sous le nombre en usant de leurs griffes acérées et de leurs hurlements à figer le sang. Quand un adversaire tombe, le dément s'en désintéresse rapidement. Les aventuriers astucieux qui sont submergés par des kuo-toas pourront peut-être sauver leur peau en faisant les morts et en croisant les doigts pour que les déments abandonnent leurs cadavres.

NOYEUR KUO-TOA

De puissants kuo-toas armés de vilains crochets et de filets barbelés s'abattirent sur la barque telles des ombres. C'étaient les noyeurs contre lesquels on avait mis les aventuriers en garde : des adversaires patients qui entraînent leurs proies vers les profondeurs boueuses des mers de l'Outreterre. Dans les avant-postes nains, on prétend que la dernière chose que voit la victime d'un noyeur, ce sont ses yeux torves et son sourire mauvais, de plus en plus sombres au fur et à mesure que l'eau se rapproche.

LES NOYEURS KUO-TOAS AU COMBAT

Le noyeur commence par attaquer avec *filet barbelé* pour clouer ses adversaires au sol pendant qu'il s'en approche avec ses alliés. Il utilise *crochet de dragage* pour traîner une cible dans l'eau, où il bénéficie des avantages du combat aquatique et tente de noyer sa victime.

Noyeur kuo-toa **Soldat niveau 14**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 1 000 px

Pv 137 ; **péril** 68 **Initiative** +15
CA 30, **Vigueur** 26, **Réflexes** 26, **Volonté** 24 **Perception** +8
VD 6, nage 6 Vision dans le noir

Traits

Aquatique
Le noyeur peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Actions simples

Crochet (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +19 contre CA
Réussite : 3d8 + 9 dégâts.

Crochet de dragage (arme) ✦ **à volonté**
Condition : le noyeur doit attaquer avec un crochet.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 9 dégâts, et le noyeur fait glisser la cible de 3 cases dans une case adjacente à lui.

Filet barbelé (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +17 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 6 dégâts. La cible subit 8 dégâts supplémentaires si elle se déplace de son plein gré avant le début du tour de jeu suivant du noyeur.

Actions de mouvement

Manœuvre glissante ✦ **à volonté**
Condition : le noyeur doit être adjacent à un ennemi.
Effet : le noyeur se décale de 3 cases dans une autre case adjacente à l'ennemi.

For 19 (+11) **Dex** 23 (+13) **Sag** 13 (+8)
Con 17 (+10) **Int** 13 (+8) **Cha** 18 (+11)
Alignement mauvais **Langues** profond
Équipement crochet, 4 filets barbelés

Cingleur kuo-toa

L'attaque surprise était conduite par des cingleurs kuo-toas, une caste inférieure de prêtres chargés de mener les sacrifices. En renonçant à la prudence, l'éclaireur et son groupe risquaient bien de compter parmi ces sacrifices.

Cingleur kuo-toa **Artilleur niveau 15**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 1 200 px

Pv 115 ; **péril** 57 **Initiative** +12
CA 27, **Vigueur** 28, **Réflexes** 27, **Volonté** 26 **Perception** +10
VD 6, nage 6 Vision dans le noir

Traits

Aquatique
Le cingleur peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Actions simples

Trident (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 2d8 + 9 dégâts.

Trident foudroyant (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 3/6 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 3d8 + 10 dégâts d'électricité.
Effet : le trident revient dans la main du cingleur.

Poumons noyés ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20 (une créature) ; +20 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 7 dégâts, puis la cible est ralentie et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Salve d'éclairs (électricité) ✦ **se recharge** quand le cingleur fait tomber un ennemi en péril ou le réduit à 0 point de vie ou moins
Attaque : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins (une, deux ou trois créatures prises dans l'explosion) ; +20 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 6 dégâts d'électricité, et la cible est aveuglée jusqu'au début du tour de jeu suivant du cingleur.

Actions de mouvement

Manœuvre glissante ✦ **à volonté**
Condition : le cingleur doit être adjacent à un ennemi.
Effet : le cingleur se décale de 3 cases dans une autre case adjacente à l'ennemi.

Compétences Exploration +15, Religion +14
For 23 (+13) **Dex** 20 (+12) **Sag** 17 (+10)
Con 19 (+11) **Int** 15 (+9) **Cha** 18 (+11)
Alignement mauvais **Langues** profond
Équipement trident, poignard sacrificiel

Les cingleurs kuo-toas au combat

Le cingleur attaque autant d'ennemis que possible avec *salve d'éclairs* et invoque la colère divine de ce pouvoir chaque fois qu'il le recharge. Les combattants de corps à corps sont frappés par *poumons noyés*, ce qui les ralentit afin que les alliés du cingleur puissent s'occuper d'eux.

Trancheur kuo-toa

Les défenseurs se battaient vaillamment contre la marée d'esclavagistes kuo-toas et ne remarquèrent que trop tard la forme agile qui bondit derrière eux. Quand le trancheur frappa, sa dague dentelée avait tout l'air d'un éclair noir.

Trancheur kuo-toa **Franc-tireur niveau 16**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 1 400 px

Pv 151 ; **péril** 75 **Initiative** +17
CA 30, **Vigueur** 28, **Réflexes** 30, **Volonté** 27 **Perception** +12
VD 6, nage 6 Vision dans le noir

Traits

Aquatique
Le trancheur peut respirer sous l'eau. En combat aquatique, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques.

Actions simples

Dague dentelée (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 4d4 + 14 dégâts.

Coup handicapant (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature conférant un avantage de combat au trancheur) ; +21 contre CA
Réussite : 2d4 + 4 dégâts, puis la cible est ralentie et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Actions de mouvement

Manœuvre glissante ✦ **à volonté**
Condition : le trancheur doit être adjacent à un ennemi.
Effet : le trancheur se décale de 3 cases dans une autre case adjacente à l'ennemi.

Actions déclenchées

Frappe preste ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi rate le trancheur avec une attaque de corps à corps.
Effet (réaction immédiate) : le trancheur se décale de 4 cases et utilise *dague dentelée.*

Compétences Acrobaties +20, Discrétion +20
For 21 (+13) **Dex** 24 (+15) **Sag** 19 (+12)
Con 15 (+10) **Int** 17 (+11) **Cha** 17 (+11)
Alignement mauvais **Langues** profond
Équipement dague

Les trancheurs kuo-toas au combat

Le trancheur kuo-toa est en mouvement constant sur le champ de bataille et utilise *frappe preste* pour sauter d'une cible à une autre.

LARVE PUTRIDE

SE FRAYANT UN CHEMIN dans la chair en putréfaction d'un aventurier abattu, la larve putride constitue une menace mortelle pour tous ceux qui se hasardent dans les vieilles cryptes et les donjons abandonnés. Certains affirment qu'il s'agit là de l'engeance de Torog et que ces vers gloutons infligent douleur et mort en son nom. Les orques abandonnent les donjons qui en sont infestés, tandis que les gnolls les ramassent et les utilisent pour torturer leurs prisonniers lors de curieux rites dédiés à Yeenoghu.

La larve putride est un parasite mortel qui se nourrit de la chair des vivants comme des morts. Son appétit vorace la pousse à s'enfouir dans les chairs des créatures vivantes, se gavant des muscles et des entrailles de sa victime, qui connaît d'atroces souffrances ne prenant fin que lorsque la larve atteint et dévore son cœur.

CONNAISSANCE

Exploration DD 17 : menaçant les régions souterraines depuis de nombreuses années, les larves putrides sont en quelque sorte limitées par cette voracité qui les rend si dangereuses. Les habitants des donjons se prémunissent en effet contre les infestations de larves putrides, les écrasant avant qu'elles ne représentent un danger trop pressant. Quand une telle invasion prend des proportions considérables, les survivants s'enfuient tandis que les larves se repaissent des cadavres abandonnés. Si la nourriture se fait rare, les larves trépassent et seuls quelques spécimens robustes survivent pour aller trouver un nouveau terrain de chasse.

Des rumeurs récurrentes prétendent que certaines cavernes particulièrement vastes de l'Outreterre sont remplies de véritables mers ondoyantes de larves putrides. À en croire ces on-dit, ces larves se nourriraient de la chair en putréfaction d'un dieu oublié.

RENCONTRES

Les larves putrides ne sont pas suffisamment regardantes quant à l'origine de leur nourriture pour avoir des alliés, mais d'autres créatures s'en servent parfois. Les kobolds assez courageux et stupides pour les chasser les enferment parfois dans de petits récipients en céramique qu'ils jettent sur les intrus. De leur côté, les gobelours disposent de fosses remplies de larves putrides dont le rôle est de les débarrasser des cadavres et rendre leurs pièges encore plus dangereux.

NUÉE DE LARVES PUTRIDES

Quand une nuée de larves putrides pénètre dans une zone pour la première fois, elle fait d'abord plusieurs victimes puis se replie au beau milieu des cadavres pour commencer à pondre. Une seule nuée peut pondre des dizaines de milliers d'œufs dans un cadavre avant de mourir. À moins que le corps ne soit brûlé, il engendre une nouvelle nuée de larves voraces au bout d'un mois.

Nuée de larves putrides	**Brute niveau 4**
Bête naturelle (nuée) de taille M	175 px
Pv 63 ; **péril** 31	**Initiative** +3
CA 15, **Vigueur** 15, **Réflexes** 14, **Volonté** 15	**Perception** +2
VD 5	Vision dans le noir
Résistances demi-dégâts des attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilité** 10 contre les attaques de proximité et de zone	
TRAITS	
☼ **Attaque de nuée ✦ aura** 1 Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts plus 2 dégâts supplémentaires pour chaque autre nuée de larves putrides qui lui est adjacente.	
Nuée La nuée de larves putrides peut occuper le même espace qu'une autre créature, et un ennemi peut entrer dans son espace, qui est un terrain difficile. Les attaques de corps à corps et à distance ne peuvent tirer, pousser ou faire glisser la nuée. Elle peut se faufiler par toute ouverture assez grande pour l'une des créatures la constituant.	
Assaillant maladroit La nuée de larves putrides ne dispose pas d'attaque de base de corps à corps.	
ACTIONS SIMPLES	
✣ **Morsure parasitaire ✦ à volonté** *Attaque* : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA *Réussite* : 5 dégâts continus (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : 10 dégâts continus (sauvegarde annule). *Deuxième jet de sauvegarde raté* : 15 dégâts continus (sauvegarde annule).	
For 10 (+2)	**Dex** 13 (+3)	**Sag** 11 (+2)
Con 13 (+3)	**Int** 2 (-2)	**Cha** 4 (-1)
Alignement non aligné	**Langues** –	

LES NUÉES DE LARVES PUTRIDES AU COMBAT

Une nuée de larves putrides se jette sur la créature vivante la plus proche. Poussée par un irrépressible besoin de se nourrir, elle ignore les dangers liés à l'environnement comme le feu et l'eau. Une victime

JASON FELIX

couverte de telles larves souffre atrocement. Les monstres humanoïdes attirent parfois ces nuées dans les couloirs que sont susceptibles d'emprunter leurs ennemis, les hurlements des victimes faisant alors office de système d'alarme rudimentaire.

Zombie putride

La malheureuse victime d'une infestation de larves putrides est dévorée par ces horreurs bien après sa mort. De temps à autre, le cadavre est réanimé telle une grotesque parodie d'être vivant, transformé en zombie qui fait office de porteur pour la nuée de larves putrides.

Zombie putride **Franc-tireur niveau 8**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 350 px

Pv 86 ; **péril** 43 **Initiative** +9
CA 22, **Vigueur** 20, **Réflexes** 19, **Volonté** 17 **Perception** +2
VD 6
Immunité infestation de larves putrides

Actions simples

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 2d6 + 9 dégâts

Coup cinglant ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 2d6 + 9 dégâts.
Effet : le zombie se décale de 1 case avant ou après l'attaque.

Voracité des larves putrides ✦ recharge ⚄ ⚅
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 2d6 + 9 dégâts plus 2d6 dégâts nécrotiques.
Effet : si la cible est en péril, elle est exposée à l'infestation de larves putrides (cf. ci-dessous).

Actions déclenchées

Dissolution du cadavre
Déclencheur : le zombie est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : une nuée de larves putrides apparaît dans une case inoccupée adjacente au zombie.

For 20 (+9) **Dex** 16 (+7) **Sag** 6 (+2)
Con 14 (+6) **Int** 4 (+1) **Cha** 13 (+5)
Alignement non aligné **Langues** –

Les zombies putrides au combat

Un zombie putride est d'une vivacité étonnante pour un mort-vivant, sans doute parce que le cadavre est réanimé rapidement après avoir été tué par les larves. Les érudits s'imaginent que ces dernières exercent un certain contrôle sur le zombie. Ils en veulent pour preuve le fait que les zombies putrides s'en prennent à ceux qui ont subi des blessures et sont donc plus vulnérables à une infestation.

Nuée putride éveillée

Des rumeurs persistantes évoquent d'étranges masses de larves putrides ayant acquis une forme de conscience extraordinaire. Certains pensent ainsi que ces larves ont dévoré des créatures psioniques. D'autres supposent qu'elles sont le résultat d'expériences duergars visant à transformer les larves putrides en monstres de guerre.

Nuée putride éveillée **Brute niveau 10**
Bête naturelle (nuée) de taille M 500 px

Pv 123 ; **péril** 61 **Initiative** +6
CA 21, **Vigueur** 20, **Réflexes** 19, **Volonté** 22 **Perception** +5
VD 5 Vision dans le noir
Résistances demi-dégâts des attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilité** 10 contre les attaques de proximité et de zone

Traits

Attaque de nuée ✦ aura 1
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts plus 2 dégâts supplémentaires pour chaque autre nuée de larves qui lui est adjacente.

Nuée
La nuée de larves putrides éveillée peut occuper le même espace qu'une autre créature, et un ennemi peut entrer dans son espace, qui est un terrain difficile. Les attaques de corps à corps et à distance ne peuvent tirer, pousser ou faire glisser la nuée. Elle peut se faufiler par toute ouverture assez grande pour l'une des créatures la constituant.

Assaillant maladroit
La nuée de larves putrides éveillée ne dispose pas d'attaque de base de corps à corps.

Actions simples

Morsure parasitaire ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : 15 dégâts continus (sauvegarde annule).
Deuxième jet de sauvegarde raté : 20 dégâts continus (sauvegarde annule).

Choc psychique ✦ recharge ⚃ ⚄ ⚅
Attaque : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +13 contre Volonté
Réussite : la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la nuée putride éveillée.

Actions mineures

Leurre télépathique ✦ à volonté (1/round)
Attaque : distance 5 (une créature) ; +13 contre Volonté
Réussite : la nuée tire la cible de 4 cases.

For 10 (+5) **Dex** 13 (+6) **Sag** 11 (+5)
Con 13 (+6) **Int** 8 (+4) **Cha** 4 (+2)
Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 10

Les nuées putrides éveillées au combat

Les mouvements d'une nuée putride éveillée s'accompagnent d'une étrange symétrie, comme si chaque larve se déplaçait en parfaite harmonie avec ses congénères. La télépathie de la nuée se manifeste par de constants gémissements et des phrases simples en profond, comme « Tous doivent nous rejoindre, tous doivent trouver refuge » et « Sans nous, en eux, prenons leur chair ». Il arrive que l'esprit de ses anciennes victimes affleure à la surface des pensées de la nuée.

Infestation de larves putrides Maladie niveau 4 **Endurance** stabilisation (DD 12), amélioration (DD 18)

La victime est guérie.

◀ **Effet initial :** la cible perd une récupération et subit une vulnérabilité nécrotique 5.

◀▶ La cible perd deux récupérations, qu'elle ne peut regagner tant qu'elle n'est pas guérie. Elle subit également un malus de -4 aux tests de compétence jusqu'à ce qu'elle soit guérie.

▶ **Dernier stade :** la cible meurt et devient immédiatement un zombie putride.

LOLTH

Royaume chaotique où les démons se taillent des empires, les Abysses sont la demeure de toutes sortes de monstres, y compris Lolth, la sombre déesse des drows. Aussi surnommée la Reine Démoniaque des Araignées, la Maîtresse des Mensonges ou encore la Dame des Ombres, cette déesse en exil est l'une des entités les plus puissantes des Abysses. Dans leurs profondeurs obscures, elle nourrit d'anciennes haines et manigance la chute de ceux qui l'ont chassée.

Connaissance

Religion DD 37 : Lolth est une déesse capricieuse. Elle corrompt et manipule ceux qui la servent avant de les sacrifier sans aucune hésitation. Sa cruauté est légendaire. Elle se régale des infortunes et du malheur de ses sujets en encourageant la trahison et la duplicité.

L'apparence préférée de Lolth est celle d'une elfe noire mince vêtue d'une robe de soie arachnéenne. Ses longs cheveux argentés lui tombent en cascade dans le dos et encadrent un visage d'une rare beauté. Mais cette apparence n'est qu'un leurre car la véritable forme de Lolth reflète sa nature corrompue. En réalité, c'est une énorme araignée, une veuve noire aux crochets dégoulinant de poison, aux pattes chitineuses et au corps bouffi par les âmes qu'elle dévore.

Désincarnation

Quand Lolth tombe au quart de ses points de vie, son esprit quitte son corps et elle est incapable de reprendre une forme physique pendant un certain temps. La désincarnation dure entre quelques mois et plusieurs années. Durant cette période, la puissance de Lolth est diminuée, mais elle est loin d'être négligeable.

Si les PJ souhaitent tuer Lolth pour de bon, ils devront remplir une ou plusieurs conditions qui lui sont spécifiques. Il peut s'agir de détruire son temple le plus important ou de trouver un artefact capable de lui porter le coup de grâce. Si les conditions sont réunies, Lolth ne peut se désincarner et reste présente. Voici quelques exemples de quêtes.

Le rouet du destin : caché à Nath Seldarie, le palais de Corellon d'Arvandor, se trouve le *rouet du destin*. Autrefois utilisé par la Reine Araignée, cet artefact permet de réarranger les fils de la destinée de Lolth. Corellon le protège de la déesse, mais il a peur de s'en servir.

L'œuf de Lolth : la destruction de l'*œuf de Lolth*, un artefact ancien et mystérieux, permettrait de sceller les portes des Fosses Démoniaques et d'empêcher la déesse de s'enfuir.

La Prison de Lolth : les aventuriers doivent voyager jusqu'à la Prison de Lolth, un demi-plan situé par-delà les Fosses Démoniaques. Là-bas, il leur faut détruire le Colosse d'Os pour récupérer le *pendentif de vérité*. En brandissant cette relique devant Lolth, on l'empêche de se désincarner.

Lolth **Chasseur solo niveau 35**
Humanoïde immortel (dieu, métamorphe) de taille M, drow 235 000 px

Pv 634 ; **péril** 317 **Initiative** +33
CA 51, **Vigueur** 46, **Réflexes** 49, **Volonté** 49 **Perception** +31
VD 8, escalade 8 (pattes d'araignée), téléportation 8 Vision aveugle 20, vision dans le noir
Immunités poison
Jets de sauvegarde +5 ; **Points d'action** 2

Traits

Vengeance de Lolth (poison)
Chaque fois qu'un ennemi qui subit des dégâts de poison continus attaque Lolth, cet ennemi ne peut pas se sauvegarder contre les dégâts de poison continus jusqu'à son tour de jeu suivant.

Actions simples

Fouet barbelé (arme, poison) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +40 contre CA
Réussite : 4d4 + 13 dégâts, et Lolth fait glisser la cible de 3 cases.
Effet : la cible subit 20 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Poison insidieux (charme, poison) ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Effet : choisissez un ennemi situé dans un rayon de 10 cases de Lolth qui subit des dégâts de poison continus. Cet ennemi effectue une attaque de base contre une créature au choix de Lolth, et l'attaque inflige 3d10 + 9 dégâts de poison supplémentaires.

Actions mineures

Baiser de Lolth (poison) ✦ **à volonté** (1/round)
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +38 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 12 dégâts, et la cible subit 20 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Filaments empoisonnés (poison) ✦ **à volonté** (1/round)
Attaque : distance 10 (une créature) ; +38 contre Réflexes
Réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est maîtrisée plutôt qu'immobilisée (sauvegarde annule).
Deuxième jet de sauvegarde raté : la cible est maîtrisée et subit 50 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).

Noirfeu impénétrable (feu, périmètre) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de proximité 5 (les créatures prises dans l'explosion) ; +36 contre Volonté
Réussite : la cible est aveuglée, subit 20 dégâts de feu continus et ne peut bénéficier d'invisibilité ni disposer d'un camouflage (sauvegarde annule tous).
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Lolth. Le périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception de Lolth. Toute créature autre que Lolth est aveuglée tant qu'elle se situe dans le périmètre.

Actions déclenchées

Représailles dominatrices (charme) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi touche Lolth.
Effet (réaction immédiate) : l'ennemi en question est dominé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Endurance immortelle ✦ **à volonté**
Déclencheur : Lolth est victime d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Effet (aucune) : Lolth effectue un jet de sauvegarde contre cet effet.

Forme de la Reine Araignée (métamorphose, terreur) ✦ **rencontre**
Déclencheur : Lolth est réduite à 0 point de vie.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 10 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +36 contre Volonté
Réussite : la cible est étourdie et subit une vulnérabilité 20 à tous les dégâts (sauvegarde annule les deux).
Effet secondaire : Lolth pousse la cible de sa VD, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Effet : Lolth prend la forme de la Reine Araignée jusqu'à la fin de la rencontre. Tant qu'elle est sous cette forme, elle gagne de nouveaux pouvoirs et ne peut utiliser les pouvoirs de son ancienne forme.

Compétences Arcanes +31, Bluff +34, Diplomatie +34, Discrétion +34, Intimidation +34, Intuition +31, Religion +31

For 27 (+25)	**Dex** 34 (+29)	**Sag** 28 (+26)
Con 29 (+26)	**Int** 29 (+26)	**Cha** 34 (+29)

Alignement chaotique mauvais **Langues** universel, télépathie 20
Équipement fouet barbelé

Le repaire de Lolth se trouve dans la soixante-sixième strate des Abysses, un royaume terrifiant surnommé les Fosses Démoniaques. Dans ce néant obscur et interminable, des toiles forment un réseau ouvragé qui renferme des cités en ruine et des reliques volées dans d'autres mondes. Les toiles changent constamment tandis que Lolth tisse de nouveaux fils et détruit les anciens. Les Fosses Démoniaques s'étendent au-dessous, là où Lolth tient sa cour et donne naissance à ses projets macabres.

Les Fosses Démoniaques comptent un certain nombre de portails qui relient les Abysses à d'autres plans. En les utilisant, Lolth étend son influence à travers le cosmos, qu'il s'agisse de conquérir des communautés surprises par ses armées démoniaques ou tout simplement de les soumettre à son service.

Lolth, la Reine Araignée **Brute solo niveau 35**
Créature magique immortelle (araignée, métamorphe) de taille TG – px

Pv 634 ; **péril** 317 **Initiative** +29
CA 49, **Vigueur** 46, **Réflexes** 49, **Volonté** 49 **Perception** +31
VD 8, escalade 8 (pattes d'araignée), téléportation 8 Vision aveugle 20, vision dans le noir
Immunités poison
Jets de sauvegarde +5 ; **Points d'action** 2

ACTIONS SIMPLES

Morsure (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +40 contre CA
Réussite : 4d10 + 12 dégâts.
Effet : la cible subit 20 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Poison insidieux (charme, poison) ✦ **recharge** ⚅
Effet : choisissez un ennemi situé dans un rayon de 10 cases de Lolth qui subit des dégâts de poison continus. Cet ennemi effectue une attaque de base contre une créature au choix de Lolth, et l'attaque inflige 4d10 + 18 dégâts de poison supplémentaires.

ACTIONS MINEURES

Toiles brûlantes (acide) ✦ **à volonté** (1/round)
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +38 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 12 dégâts d'acide, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : en plus d'être immobilisée, la cible subit 30 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule les deux).

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Pattes perforantes (poison) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi pénètre dans une case située dans un rayon de 3 cases de Lolth.
Attaque (interruption immédiate) : corps à corps 3 (une créature) ; +40 contre CA
Réussite : 4d8 + 12 dégâts, puis la cible est maîtrisée et subit 20 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

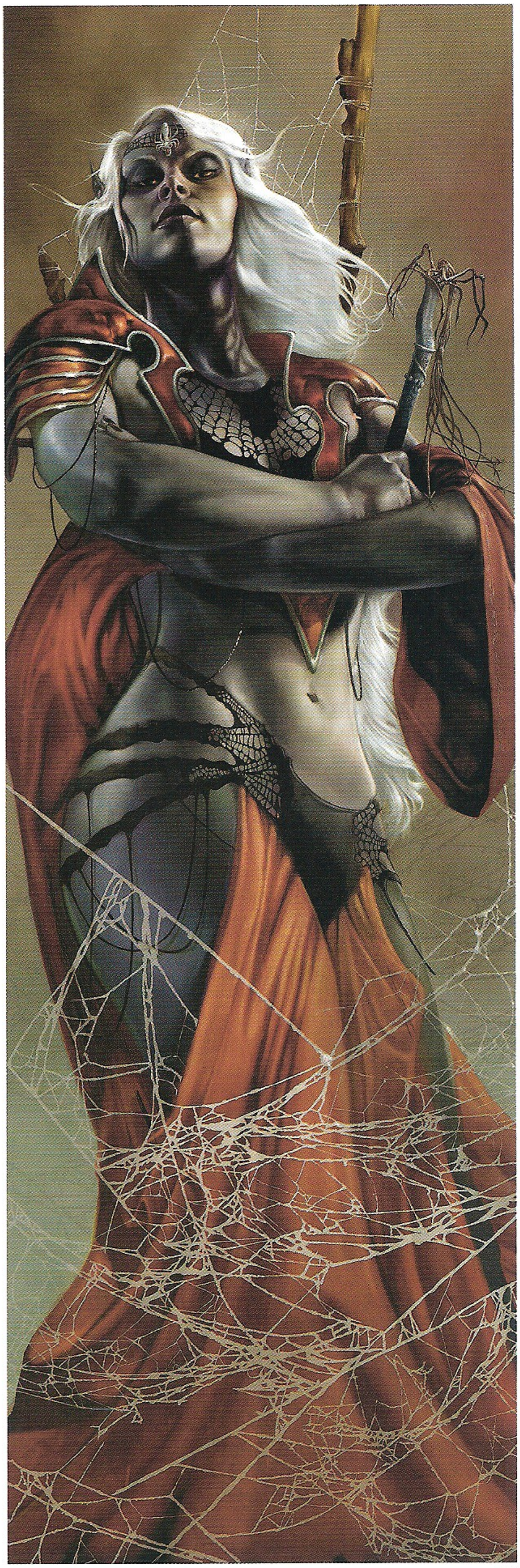
Endurance immortelle ✦ **à volonté**
Déclencheur : Lolth est victime d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Effet (aucune) : Lolth effectue un jet de sauvegarde contre cet effet.

Désincarnation divine ✦ **rencontre**
Déclencheur : Lolth est réduite à 317 points de vie ou moins.
Effet (aucune) : Lolth se désincarne (cf. encadré *Désincarnation*).

Compétences Arcanes +31, Bluff +34, Diplomatie +34, Discrétion +34, Intimidation +34, Intuition +31, Religion +31

For 27 (+25)	**Dex** 34 (+29)	**Sag** 28 (+26)
Con 29 (+26)	**Int** 29 (+26)	**Cha** 34 (+29)

Alignement chaotique mauvais **Langues** universel, télépathie 20



LOLTH

Lolth au combat

Lolth s'entoure d'une escorte de serviteurs démoniaques et des plus puissants de ses partisans drows, et elle compte bien sur ces gardes du corps pour éliminer tous ceux qui osent la défier chez elle. Les aventuriers qui en viennent à bout gagneront le respect de la déesse dont la première réaction sera de séduire de tels héros pour les faire basculer dans son camp en tissant un véritable écheveau de duplicité et de flatterie. Cependant, ceux qui se montrent intraitables découvriront bientôt que sa réticence à se battre n'est en aucun cas un signe de faiblesse.

Lolth combat sous forme drow en maniant un terrible fouet barbelé qui sécrète un venin très virulent. Elle utilise le poison pour briser les corps et arracher les âmes de ses adversaires, les retournant les uns contre les autres et exerçant de terribles représailles quand ils l'attaquent. Quand la déesse semble terrassée, elle subit une terrible transformation et adopte sa véritable forme arachnéenne, ce qui sème la terreur parmi ses ennemis. Sous forme d'araignée, elle combat avec sa morsure et ses pattes couvertes de lames, sans compter qu'elle crache des toiles dégoulinant d'acide.

Aspect de Lolth

Lolth ne se rend pas dans le monde des mortels car elle craint d'y être détruite par Corellon et ses alliés. Elle ordonne donc à ses prêtresses d'agir à sa place. Parfois, elle charge un yochlol de jouer un rôle de conseiller ou un draegloth celui d'exécuteur. Et à ses serviteurs les plus dévoués, elle offre une partie de son essence : un aspect d'elle-même.

Connaissance

Religion DD 31 : la plupart des mortels reçoivent avec joie les aspects de leur divinité, mais les serviteurs de Lolth craignent d'attirer l'attention de la Reine Araignée. Lolth utilise en fait ses aspects pour influencer la société drow. Un tel aspect pourra, par exemple, assassiner un noble de haut rang et remplacer cet individu. Si la maison du noble n'a pas les faveurs de Lolth, l'aspect se comporte ensuite comme un cancer dans cette maison, dévorant ses ressources et encourageant la trahison jusqu'à ce qu'elle s'effondre.

Les aspects de Lolth au combat

L'aspect de Lolth évolue au sein de la société drow en dissimulant son véritable statut sous l'apparence d'une belle drow. Il peut révéler sa véritable nature aux prêtresses ou se cacher parmi elles pour les surveiller et les jauger. Quand l'aspect est attiré dans un combat, il abandonne son déguisement et révèle sa terrifiante forme d'araignée.

Eclavdra, exarque de Lolth

Aucun autre serviteur de Lolth ne reflète mieux la cruauté et la fourberie de la déesse qu'Eclavdra. Cette prêtresse drow a gagné sa place au côté de Lolth en trahissant la Reine Démoniaque, prouvant ainsi qu'elle avait l'intelligence et les ressources nécessaires pour battre une déesse à son propre jeu. L'influence d'Eclavdra sur le monde est telle que son nom effraie autant que celui de Lolth.

Aspect de Lolth **Chasseur d'élite niveau 25**
Créature magique immortelle (araignée, métamorphe) de taille G 14 000 px

Pv 368 ; **péril** 184 — **Initiative** +24
CA 38, **Vigueur** 37, **Réflexes** 36, **Volonté** 34 — **Perception** +23
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) — Vision aveugle 5, vision dans le noir
Résistances poison 30
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

Avantage de combat
Quand l'aspect de Lolth touche une créature qui lui confère un avantage de combat, cette créature est affaiblie et subit 20 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).

Actions simples

Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +30 contre CA
Réussite : 4d6 + 19 dégâts.

Toiles acides (acide) **✦ recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +28 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 8 dégâts d'acide, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible subit 20 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Sacrifice méritant (périmètre) **✦ se recharge** quand l'aspect de Lolth est en péril pour la première fois
Attaque : explosion de zone 2 à 10 ou moins centrée sur un allié araignée, démon ou drow autre qu'un sbire (les ennemis pris dans l'explosion) ; +28 contre Réflexes
Effet : l'araignée, le démon ou le drow est réduit à 0 point de vie.
Réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre et constitue un terrain difficile. Toute créature autre qu'une araignée qui y termine son déplacement est immobilisée (sauvegarde annule).

Actions mineures

Chape d'obscurité (périmètre) **✦ à volonté** (1/round)
Effet : l'aspect crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 1 qui dure jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Le périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception de l'aspect. Toute créature autre que l'aspect est aveuglée tant qu'elle se situe dans le périmètre.

Change-forme (métamorphose) **✦ à volonté**
Effet : l'aspect modifie sa forme physique pour prendre l'apparence d'une drow de taille M jusqu'à ce qu'il réutilise *change-forme* ou soit réduit à 0 point de vie. La créature conserve son profil sous sa nouvelle forme. Ses vêtements, son armure et ses autres possessions ne changent pas. Pour prendre l'apparence d'un individu précis, l'aspect doit avoir vu celui-ci. Les autres créatures ont droit à un test d'Intuition DD 43 pour se rendre compte que cette apparence est un déguisement.

Actions déclenchées

Pattes perforantes (poison) **✦ à volonté**
Déclencheur : un ennemi se déplace dans une case adjacente à l'aspect de Lolth.
Attaque (interruption immédiate) : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +30 contre CA
Réussite : 2d6 + 4 dégâts, et la cible est étreinte. Tant que dure l'étreinte, la cible subit 10 dégâts de poison continus.

Compétences Bluff +26, Diplomatie +26, Intimidation +26, Intuition +23

For 29 (+21)	**Dex** 27 (+20)	**Sag** 23 (+18)
Con 28 (+21)	**Int** 22 (+18)	**Cha** 28 (+21)

Alignement chaotique mauvais **Langues** universel

Connaissance

Histoire DD 28 : Eclavdra est l'incarnation parfaite de la drow et, de ce fait, est la plus grande alliée et la plus fervente ennemie de la Reine Araignée. Par deux fois, elle a conçu des plans visant à prendre la place de Lolth. La première fois, elle s'est alliée au culte de l'Œil Élémentaire Ancestral, et la deuxième fois à Graz'zt. Ses machinations ont échoué, mais son charme et son charisme l'ont aidée à rester dans les bonnes grâces de Lolth. Beaucoup pensent que la déesse, en tant que maîtresse de la discorde et des mensonges, ne peut s'empêcher d'admirer l'audace d'Eclavdra.

Eclavdra au combat

Eclavdra préfère peut-être les robes et les bijoux aux armures et aux boucliers, mais elle n'en est pas moins une guerrière pour autant. Elle se sert de sa beauté comme d'une arme, utilisant la séduction pour venir à bout de la détermination de ses ennemis, qui doivent résister à sa présence enivrante, ceux qui s'en montrent incapables étant dominés ou détruits.

Bien qu'Eclavdra ait recours à la ruse et au charme, elle porte aussi une arme plus classique, son redoutable *sceptre tentaculaire*, une relique remontant à l'ère où elle servait l'Œil Élémentaire Ancestral. Le contact du sceptre draine la force de ses adversaires, les ralentit et les prive de leur puissance.

Tout comme sa maîtresse, Eclavdra évite les situations qui la dépassent. Elle se sert de serviteurs pour contenir ses ennemis tandis qu'elle reste en sécurité. Si la diplomatie et la magie échouent, elle disparaît en un clin d'œil, filant vers un abri où elle préparera sa revanche.

Eclavdra **Soldat d'élite (meneur) niveau 28**
Humanoïde féerique de taille M, drow 26 000 px

Pv 508 ; **péril** 254 **Initiative** +26
CA 44, **Vigueur** 38, **Réflexes** 42, **Volonté** 40 **Perception** +20
VD 7 Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Émissaire de la Reine Araignée** ✦ **aura** 5
Tout allié araignée, démon ou drow pris dans l'aura bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Actions simples

⊕ **Sceptre tentaculaire** (arme) ✦ **à volonté**
Condition : Eclavdra doit attaquer avec un sceptre tentaculaire.
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +33 contre CA
Réussite : 3d8 + 18 dégâts.

⸸ **Tentacule cinglant** (arme) ✦ **à volonté**
Condition : Eclavdra doit attaquer avec un sceptre tentaculaire.
Attaque : corps à corps 3 (une, deux ou trois créatures) ; +33 contre CA
Réussite : 3d8 + 18 dégâts, et la cible ne peut bénéficier d'une résistance ou immunité au poison jusqu'à la fin de la rencontre. Par ailleurs, la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée plutôt que ralentie (sauvegarde annule).
Deuxième jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Proposition insidieuse (charme, psychique) ✦ **se recharge** quand Eclavdra est en péril pour la première fois
Attaque : distance 10 (une créature) ; +31 contre Volonté
Réussite : 1d10 + 9 dégâts psychiques, et la cible choisit de subir 30 dégâts psychiques supplémentaires ou d'être dominée (sauvegarde annule).

Actions mineures

Beauté envoûtante (charme, psychique) ✦ **à volonté** (1/round)
Attaque : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +31 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 9 dégâts psychiques, et Eclavdra pousse la cible de 2 cases.

⸸ **À genoux !** (arme) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Condition : Eclavdra doit attaquer avec un sceptre tentaculaire.
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +33 contre Volonté
Réussite : la cible se retrouve à terre et ne peut pas se relever (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Évasion instantanée (téléportation) ✦ **à volonté**
Déclencheur : Eclavdra est touchée par une attaque de zone ou de proximité.
Effet (réaction immédiate) : Eclavdra se téléporte de 6 cases et dispose d'un camouflage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Bluff +27, Intimidation +27, Intuition +25, Religion +26

For 17 (+17)	**Dex** 30 (+24)	**Sag** 23 (+20)
Con 22 (+20)	**Int** 25 (+21)	**Cha** 26 (+22)

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun, elfique
Équipement sceptre tentaculaire

MANTELEUR

L'histoire de Malone Doigts-Poisseux, un célèbre voleur, fait partie des classiques que l'on se raconte à l'auberge du *Dragon Noir*. Explorateur et pilleur de tombes confirmé, Malone avait la réputation de laisser ses compagnons se battre tandis qu'il fouinait dans les environs en quête de trésors. Bien sûr, il finit un jour par payer son égoïsme.

Alors qu'il explorait les Grottes Perdues de Tsojcanth, ce bon vieux Malone trouva une belle cape de cuir pendue à une patère. Tandis que ses alliés repoussaient les chauves-souris de feu, Malone prit la cape et la passa sur ses épaules. À son désarroi, l'objet prit vie, l'enveloppa et le tua avant qu'un de ses compagnons ait pu intervenir.

Connaissance

Exploration DD 18 : le manteleur préfère la solitude à la compagnie de ses congénères, mais il est capable de mettre de côté sa répugnance pour s'allier à d'autres manteleurs si sa survie en dépend. Ces monstres tirent souvent parti d'autres créatures, qui ne sont pas toujours conscientes de cette relation. Un manteleur peut suivre un groupe de monstres et rester dans l'ombre derrière eux pendant qu'ils cherchent des proies. Puis il descend des hauteurs obscures pour envelopper une cible isolée en profitant du chaos de la bataille pour dissimuler sa présence jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour que les alliés de sa victime viennent à son secours.

Parfois, les manteleurs se rassemblent en conclaves. Des dizaines de spécimens convergent vers un site et se réunissent pour former une immense sphère. Les sages pensent que ces assemblées ont pour but d'échanger des informations traitant de terrains de chasse intéressants, de nouveaux dangers et d'événements régionaux susceptibles de les affecter. La réunion ne dure que peu de temps, après quoi les manteleurs se séparent et retournent à leur solitude.

Rencontres

Les manteleurs sont solitaires, mais reconnaissent le bénéfice qu'il y a à travailler avec d'autres créatures. Quelques-uns passent même des arrangements à long terme.

Les manteleurs les plus vieux réussissent parfois à soumettre de petites bandes d'humanoïdes par l'intimidation et la menace. Des tribus primitives peuvent vénérer le monstre, mais en général il est considéré comme un tyran puissant qu'il faut apaiser. Les derros et les quaggoths servent fréquemment de vieux manteleurs, mais les gobelins comme les drows peuvent également faire partie de leurs esclaves.

Chasseur manteleur

Des ombres agitées et des gémissements plaintifs annoncent l'arrivée du chasseur manteleur. Mais pour les explorateurs inexpérimentés, ces signes ne sont rien de plus que les jeux d'ombres et les bruits étranges communs à tous les lieux obscurs.

Chasseur manteleur	**Chasseur niveau 12**
Créature magique aberrante de taille G	700 px
Pv 95 ; **péril** 47	**Initiative** +13
CA 24, **Vigueur** 24, **Réflexes** 23, **Volonté** 20	**Perception** +13
VD 2 (maladroit), vol 8 (stationnaire)	Vision dans le noir
Traits	
☼ **Gémissement perturbant** (terreur) ✦ **aura** 2	
Les ennemis non assourdis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.	
Actions simples	
⨭ **Coup de queue** ✦ **à volonté**	
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +17 contre CA	
Réussite : 2d8 + 11 dégâts.	
⨭ **Enveloppement** ✦ **à volonté**	
Condition : le chasseur ne doit pas déjà étreindre une créature.	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre Réflexes	
Réussite : le chasseur fait glisser la cible de 1 case dans une case de son espace, et la cible est étreinte. Tant que la cible est étreinte par le chasseur, elle est aveuglée, hébétée, maîtrisée, et subit 10 dégâts continus. De plus, à chaque fois qu'une attaque inflige des dégâts au chasseur alors qu'il étreint la cible, l'attaque inflige la moitié des dégâts au chasseur et l'autre moitié à la cible.	
Actions mineures	
Jeu d'ombres (illusion) ✦ **à volonté**	
Effet : le chasseur dispose d'un camouflage jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Si le chasseur est dans une case voilée, il dispose d'un camouflage total jusqu'au début de son tour de jeu suivant.	
Compétences Discrétion +14	
For 21 (+11)	**Dex** 16 (+9)	**Sag** 15 (+8)
Con 17 (+9)	**Int** 8 (+5)	**Cha** 11 (+6)
Alignement non aligné	**Langues** profond	

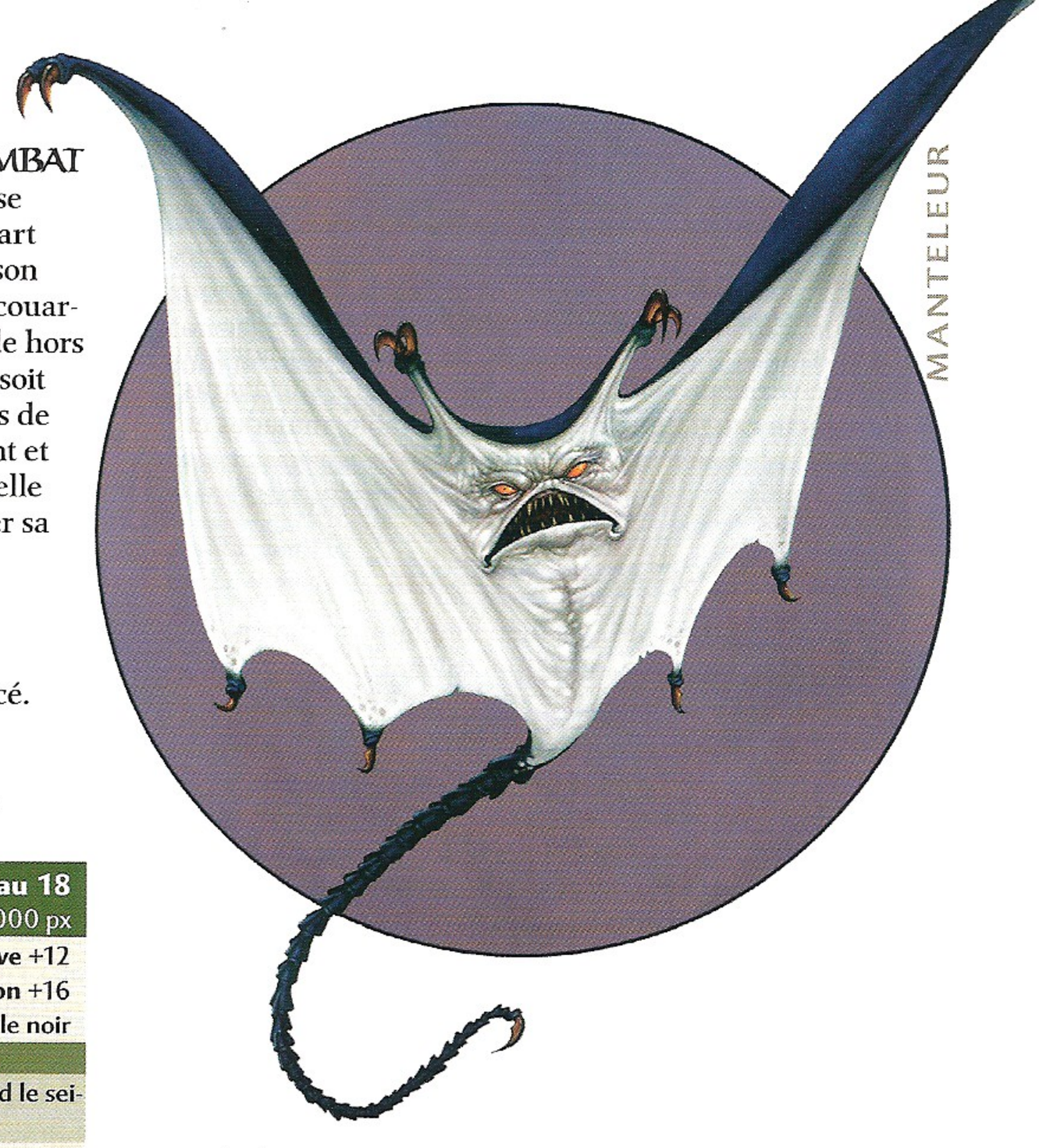
BEN WOOTTEN

Les chasseurs manteleurs au combat

Un chasseur manteleur se pose au plafond, puis se déplace entre les stalactites en restant bien à l'écart du rayon d'illumination des torches. Il surveille son terrain de chasse avec des yeux voraces, mais sa couardise naturelle l'incite à patienter. Le monstre rôde hors de vue et reste silencieux jusqu'à ce que sa proie soit blessée, isolée ou aux prises avec d'autres dangers de l'Outreterre. Alors la bête pousse un gémissement et passe à l'attaque : se laissant tomber du plafond, elle plane en déployant sa queue osseuse pour frapper sa victime et l'attirer dans une étreinte fatale.

Seigneur manteleur

Les manteleurs atteignent rarement un âge avancé. Ceux qui y parviennent sont particulièrement habiles avec leur gémissement dont la créature modifie la tonalité et le volume pour contraindre



Seigneur manteleur	**Contrôleur niveau 18**
Créature magique aberrante de taille G	2 000 px
Pv 172 ; **péril** 86	**Initiative** +12
CA 30, **Vigueur** 30, **Réflexes** 29, **Volonté** 27	**Perception** +16
VD 2 (maladroit), vol 8 (stationnaire)	Vision dans le noir

Traits

☼ **Gémissement perturbant** (terreur) ✦ **aura** 2 ou 5 quand le seigneur est en péril
Les ennemis non assourdis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Actions simples

⊕ **Coup de queue** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +23 contre CA
Réussite : 2d10 + 15 dégâts, et la cible est étreinte.

Enveloppement ✦ **à volonté**
Condition : le seigneur ne doit pas déjà étreindre une créature.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre Réflexes
Réussite : le seigneur fait glisser la cible de 1 case dans une case de son espace, et la cible est étreinte. Tant que la cible est étreinte par le seigneur, elle est aveuglée, hébétée, maîtrisée, et subit 20 dégâts continus. De plus, à chaque fois qu'une attaque inflige des dégâts au seigneur alors qu'il étreint la cible, l'attaque inflige la moitié des dégâts au seigneur et l'autre moitié à la cible.

Gémissement terrifiant (psychique, terreur) ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Attaque : explosion de proximité 2, ou 5 quand le seigneur est en péril (les ennemis pris dans l'explosion) ; +21 contre Volonté
Réussite : 3d8 + 8 dégâts psychiques, et la cible s'éloigne du seigneur en se déplaçant de sa VD.

Gémissement hypnotique (psychique) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de proximité 2, ou 5 quand le seigneur est en péril (les ennemis pris dans l'explosion) ; +21 contre Volonté
Réussite : la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur.
Échec : la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur.

Actions mineures

Jeu d'ombres (illusion) ✦ **à volonté**
Effet : le seigneur dispose d'un camouflage jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Si le seigneur est dans une case voilée, il dispose d'un camouflage total jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Compétences Discrétion +17

For 25 (+16)	**Dex** 16 (+12)	**Sag** 15 (+11)
Con 20 (+14)	**Int** 11 (+9)	**Cha** 22 (+15)

Alignement non aligné **Langues** profond

psychologiquement sa proie. Les créatures qui ne sont pas comestibles sont asservies et servent d'appât pour attirer des proies plus appétissantes.

Les seigneurs manteleurs au combat

Le seigneur manteleur n'est pas aussi peureux que les chasseurs, mais son désir de traquer et de tuer ne le rend pas pour autant téméraire. Il dispose d'esclaves qui engagent l'ennemi pendant que leur maître descend sur un adversaire isolé à l'arrière des lignes. Il enveloppe sa proie et, pendant qu'il s'en nourrit, module son gémissement afin de dissuader les autres ennemis de s'approcher.

MEAZEL

Les aventuriers expérimentés connaissent les tristes histoires qui circulent au sujet des meazels, mais beaucoup ont la chance de ne pas avoir affaire au fond de vérité de ces légendes. Malheureux survivants d'un pacte cruel noué avec un archidiable, malades et défigurés, les meazels se repaissent d'êtres vivants, se délectant de chair humanoïde plus que toute autre.

Connaissance

Histoire DD 21 : il y a bien longtemps, une épidémie ravagea une ville humaine isolée. La terreur et la colère s'emparèrent des habitants tandis qu'émeutes et incendies échappaient à tout contrôle. Au moment même où tout semblait perdu, une voix apaisante résonna aux oreilles et à l'esprit des résidants paniqués.

« Vos dieux ont fui cet endroit. Les esprits du monde ne courent plus vos rues. Les sorts de vos mages n'ont pas répondu à vos attentes. Alors que vous êtes dans le dénuement le plus total, je suis le seul à entendre vos suppliques. » Cette apparition fit aux pauvres victimes une proposition simple. En échange de leur allégeance, les gens de la ville bénéficieraient d'une nourriture illimitée et l'épidémie ne tuerait plus personne.

L'histoire ne rappelle pas si ces personnes condamnées tentèrent de découvrir la véritable nature de celui qui se prétendait leur sauveur, ni si elles étaient trop désemparées pour s'en préoccuper. Au bout du compte, elles conclurent un pacte avec Belzébuth, duc de Maladomini, le septième enfer. Désireux de survivre, les gens de la ville devinrent les premiers meazels. Ainsi que Belzébuth l'avait promis, ils ne furent pas décimés par la maladie, mais tout de même frappés par les ulcères purulents et la faim insatiable qui la caractérisaient.

Les meazels s'aperçurent que les aliments qu'ils avalaient auparavant ne les alimentaient plus. Ils quittèrent leur ville pour le vaste monde en quête de la nourriture que Belzébuth leur avait promise et découvrirent rapidement que seule la chair d'humanoïdes intelligents était à même d'apaiser leur appétit vorace.

Rencontres

Compte tenu de leur apparence et de leur appétit morbide, les meazels s'allient rarement aux humanoïdes intelligents. Ils s'entourent cependant de bêtes sauvages, telles que des araignées et des drakes, comme animaux de compagnie et de garde. De puissants chasseurs meazels exécutent des rituels magiques pour convoquer et lier des élémentaires.

De temps à autre, des meazels mettent leur faim de côté pour collaborer avec une organisation qui promet de les débarrasser de la malédiction. Des cultes dédiés aux rivaux de Belzébuth, tels que Levistus, s'allient parfois avec des eux.

Tueur meazel

Jaillissant des ruines, une meute de tueurs attaqua. Sans espace pour se déployer, les éclaireurs subirent la terrible malédiction des meazels, aussi glaciale que le toucher de la mort. Au fur et à mesure que la bataille se déroulait, les défenseurs avaient l'impression qu'on leur volait leur capacité à se protéger.

Tueur meazel	**Brute niveau 11**
Humanoïde naturel de taille M	600 px
Pv 136 ; **péril** 68	**Initiative** +7
CA 23, **Vigueur** 24, **Réflexes** 22, **Volonté** 22	**Perception** +7
VD 6	Vision dans le noir
Immunités maladie	
TRAITS	
☼ **Infortunée malédiction de Belzébuth** ✦ **aura** 1	
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est affecté par la malédiction de Belzébuth jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Tant qu'une créature est affectée par celle-ci, elle subit un malus de -2 à toutes les défenses et une vulnérabilité 5 à tous les dégâts. Par ailleurs, tout allié de cette créature qui débute son tour de jeu adjacent à elle est également affecté par la malédiction de Belzébuth jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Plusieurs malédictions ne se cumulent pas.	
Actions simples	
⊕ **Morgenstern** (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +16 contre CA	
Réussite : 2d10 + 10 dégâts.	
⸸ **Coup au bide** (arme) ✦ **recharge** ⚄ ⚅	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +14 contre Vigueur	
Réussite : 2d10 + 6 dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tueur.	
Compétences Athlétisme +14, Discrétion +12	
For 19 (+9) **Dex** 15 (+7) **Sag** 15 (+7)	
Con 16 (+8) **Int** 10 (+5) **Cha** 12 (+6)	
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun	
Équipement armure de cuir, morgenstern	

Les tueurs meazels au combat

Les tueurs meazels se battent sous le commandement des chasseurs de la tribu, les protégeant ainsi que les étrangleurs contre les ennemis. La haine et la faim les tiennent au cœur du combat, où ils sont prêts à sacrifier leur vie pour le bien de la tribu.

Chasseur meazel

La patrouille naine se trouvait aux niveaux les plus bas des ruines de Nérath lorsque les premières flèches empennées de noir jaillirent de l'obscurité. Peu d'entre elles firent mouche, mais les nains s'aperçurent bientôt que les chasseurs en avaient recouvert les pointes du sang contaminé de meazels. Pratiquement neutralisés, les meilleurs guerriers nains se plièrent en deux de douleur, alors même que les créatures hurlantes lançaient leur assaut.

Chasseur meazel **Artilleur niveau 12**
Humanoïde naturel de taille M 700 px

Pv 88 ; **péril** 44 **Initiative** +11
CA 24, ***Vigueur*** 23, ***Réflexes*** 25, ***Volonté*** 25 ***Perception*** +14
VD 6, escalade 6 Vision dans le noir
Immunités maladie

Traits

☼ **Infortunée malédiction de Belzébuth ✦ aura** 1
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est affecté par la malédiction de Belzébuth jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Tant qu'une créature est affectée par celle-ci, elle subit un malus de -2 à toutes les défenses et une vulnérabilité 5 à tous les dégâts. Par ailleurs, tout allié de cette créature qui débute son tour de jeu adjacent à elle est également affecté par la malédiction de Belzébuth jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Plusieurs malédictions ne se cumulent pas.

Actions simples

⨺ **Lance** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts.

➶ **Arc long** (arme, poison) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20/40 (une créature) ; +19 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts de poison, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chasseur.

➶ **Tir de diversion** (arme) ✦ **à volonté**
Condition : le chasseur doit attaquer avec une arme à distance.
Attaque : distance 20/40 (une créature) ; +17 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 5 dégâts, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chasseur.

➶ **Tir pestiféré** (arme, nécrotique) ✦ **rencontre**
Condition : le chasseur doit attaquer avec une arme à distance.
Attaque : distance 20/40 (une créature) ; +17 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 5 dégâts, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Tant que la cible ne se sauvegarde pas, tout allié de celle-ci qui débute son tour de jeu adjacente à elle subit 10 dégâts nécrotiques.

Compétences Discrétion +16

For 15 (+8)	**Dex** 20 (+11)	**Sag** 17 (+9)
Con 10 (+6)	**Int** 11 (+6)	**Cha** 10 (+6)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Équipement lance, arc long, 40 flèches

Les chasseurs meazels au combat

Les chasseurs attaquent en tendant des embuscades. Ils escaladent éboulis et murs pour décocher des flèches ajustées depuis une hauteur. Un chasseur concentre ses *tirs de diversion* sur les cibles en armure lourde, conférant un avantage à ses alliés au corps à corps.

Étrangleur meazel

Les meazels aiment que leur proie humanoïde soit fraîche, saine et se débatte. Les explorateurs apprennent vite que le rôle de l'étrangleur meazel consiste à soustraire les cibles les plus appétissantes au combat et à les entraîner vers la table de banquet de la tribu malgré leur résistance.

Étrangleur meazel **Contrôleur niveau 13**
Humanoïde naturel de taille M 800 px

Pv 125 ; **péril** 62 **Initiative** +11
CA 27, **Vigueur** 24, **Réflexes** 26, **Volonté** 24 **Perception** +9
VD 6 Vision dans le noir
Immunités maladie

Traits

☼ **Infortunée malédiction de Belzébuth ✦ aura** 1
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est affecté par la malédiction de Belzébuth jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Tant qu'une créature est affectée par celle-ci, elle subit un malus de -2 à toutes les défenses et une vulnérabilité 5 à tous les dégâts. Par ailleurs, tout allié de cette créature qui *débute son tour de jeu adjacent à elle est également affecté* par la malédiction de Belzébuth jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Plusieurs malédictions ne se cumulent pas.

Actions simples

⨺ **Épée courte** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 2d6 + 10 dégâts.

⨺ **Garrot** (arme) ✦ **à volonté**
Condition : l'étrangleur ne doit pas déjà étreindre une créature.
Attaque : corps à corps 1 (une créature conférant un avantage de combat à l'étrangleur) ; +16 contre Réflexes
Réussite : 1d10 + 5 dégâts, et l'étrangleur étreint la cible.
Maintien (simple) : l'étrangleur maintient l'étreinte, et la cible subit 3d10 + 5 dégâts.

⨺ **Contact pestiféré** (nécrotique) ✦ **rencontre**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +16 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 5 dégâts, puis la cible est aveuglée et subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux).

Actions de mouvement

Entraîner au festin ✦ à volonté
Effet : l'étrangleur se déplace à sa VD, entraînant avec lui une créature qu'il étreint. Par ailleurs, la créature reste étreinte et l'étrangleur ne provoque pas d'attaque d'opportunité de sa part. Toute attaque d'opportunité portée à l'étrangleur dans le cadre de ce déplacement et qui le rate touche la créature étreinte.

Compétences Athlétisme +14, Discrétion +16, Larcin +16

For 16 (+9)	**Dex** 20 (+11)	**Sag** 16 (+9)
Con 13 (+7)	**Int** 11 (+6)	**Cha** 11 (+6)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Équipement armure de cuir, épée courte, garrot

Les étrangleurs meazels au combat

L'étrangleur meazel est poussé par la faim, mais également contraint à garder une victime en vie afin que les anciens de la tribu puissent se nourrir les premiers. Les étrangleurs sont friands de prises en tenaille. Dès lors que l'un d'eux tient un ennemi par le cou, il entreprend de l'entraîner à l'écart.

MIMIQUE

Lorsqu'on l'entend près de l'âtre d'une taverne, la légende a tout l'air d'une bonne farce : un coffre au trésor enfoui au plus profond d'un donjon se transforme tout à coup en monstruosité, attaquant ceux qui s'apprêtaient à le vider une seconde plus tôt. Les aventuriers qui connaissent la véritable origine de la mimique et la menace qu'elle constitue ne trouvent cependant pas ça très drôle.

Connaissance

Arcanes DD 19 : pendant une éternité, ces créatures du Royaume Lointain ont pris diverses apparences, toujours inoffensives, s'infiltrant dans les contrées civilisées et chassant les humanoïdes intelligents. Celles qui usurpent l'identité d'un individu absorbent les langues et souvenirs des proies qu'elles dévorent, poursuivant parfois l'existence de la victime comme si de rien n'était tout en recherchant leur prochaine proie. Lorsqu'un usurpateur tue, il se divise en de nouveaux objets mimiques et rejetons mimiques qui parviennent à leur tour à la maturité en devenant des usurpateurs et en poursuivant ainsi le cycle.

Rencontres

Les mimiques s'allient habituellement avec leurs congénères et de puissants monstres aberrants. Il leur est cependant possible de nouer une sorte de relation symbiotique avec d'autres créatures dans le monde et en Outreterre. Elles occupent parfois l'antre de créatures artificielles ou de morts-vivants immatériels, tapies dans l'obscurité pour dévorer les restes des victimes que ces monstres n'ont pas pu avaler. Les dragons et autres créatures puissantes s'entourent parfois d'objets mimiques pour veiller sur leur trésor en échange de repas réguliers prenant la forme d'intrus et d'explorateurs.

Objet mimique

Un coffre parfaitement quelconque renferme les richesses d'un roi depuis longtemps oublié. Une porte en chêne barrée mène à une salle remplie de secrets arcaniques. Une œuvre d'art inestimable est accrochée au mur à portée de main. L'objet mimique est un prédateur meurtrier qui exploite la curiosité et l'avidité de ses proies pour les attirer dans sa gueule vorace.

Objet mimique — **Chasseur niveau 8**
Créature magique aberrante de taille M — 350 px

Pv 71 ; **péril** 35 — **Initiative** +11
CA 23, **Vigueur** 21, **Réflexes** 19, **Volonté** 21 — **Perception** +14
VD 5 — Perception des vibrations 5, vision dans le noir
Résistances acide 5

Traits

Embuscade
Les attaques de l'objet mimique infligent 2d6 dégâts supplémentaires contre les créatures surprises.

Actions simples

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 2d8 + 7 dégâts.

Tentacules broyeurs (acide) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 1d8 + 4 dégâts, et la mimique étreint la cible. La cible subit un malus de -5 aux tentatives visant à se dégager de l'étreinte.
Maintien (simple) : la mimique maintient l'étreinte, et la cible subit 15 dégâts d'acide.

Gueule avide ✦ recharge ⚄ ⚅
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 2d8 + 11 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Actions mineures

Métamorphe (métamorphose) **✦ à volonté** (1/round)
Effet : la mimique prend l'une des formes suivantes. Elle ne peut pas changer de catégorie de taille et conserve la forme choisie jusqu'à ce qu'elle réutilise ce pouvoir.
Forme de vase : la mimique devient une vase. Lorsqu'elle se faufile sous cette forme, elle se déplace à sa VD et non à la moitié de sa VD, ne subit pas un malus de -5 aux jets d'attaque et ne confère pas d'avantage de combat.
Forme d'objet : sous cette forme, la mimique bénéficie d'une résistance 10 à tous les dégâts, est immobilisée et ne peut pas attaquer. De plus, une créature doit réussir un test de Perception DD 24 pour s'apercevoir que la mimique est une créature vivante.

Compétences Bluff +11, Discrétion +12

For 20 (+9)	**Dex** 16 (+7)	**Sag** 21 (+9)
Con 17 (+7)	**Int** 19 (+8)	**Cha** 15 (+6)

Alignement non aligné — **Langues** commun, profond

Les objets mimiques au combat

La mimique entame le combat en se faisant passer pour un objet qu'elle a choisi dans le but d'attirer sa proie à elle. Lorsqu'elle perçoit un repas potentiel, elle abandonne sa forme d'objet et attaque. Lorsque plusieurs objets mimiques partagent un même repaire, ils coordonnent leurs formes en tenant compte des particularités de l'endroit.

Si le combat tourne à son désavantage, l'objet mimique s'enfuit. Une fois hors de vue, il se transforme en pierre ou quelque autre objet quelconque. De

THOMAS M. BAXA

nombreux aventuriers poursuivant à toute allure une mimique en fuite passent juste à côté et se font ensuite attaquer par-derrière.

Usurpateur mimique

Une jeune fille mendie un peu de pain à la porte et la bonne action de la vieille dame est sa dernière. Puis, sous l'apparence de la vieille dame, l'usurpateur mimique attire un fermier de passage à l'intérieur, sous prétexte de l'aider à déplacer une table. Ensuite, se faisant passer pour le fermier, il accompagne un groupe de bûcherons. Pour la mimique, chaque personnalité endossée est signe qu'un cadavre gît quelque part, en attente d'une tombe.

Usurpateur mimique **Contrôleur niveau 16**
Créature magique aberrante de taille M 1 400 px

Pv 160 ; **péril** 80 **Initiative** +14
CA 30, **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 27 **Perception** +13
VD 6 Perception des vibrations 5, vision dans le noir
Résistances acide 10

Actions simples

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 3d8 + 11 dégâts.

Conversion contrainte (charme) **✦ recharge** ⚄ ⚅
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +19 contre Vigueur
Réussite : la cible est dominée (sauvegarde annule).

Actions mineures

Le temps des moissons (charme) **✦ à volonté** (1/round)
Attaque : distance 10 (une créature) ; +19 contre Volonté
Réussite : la mimique fait glisser la cible de 4 cases, et celle-ci confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la mimique.

Métamorphe (métamorphose) **✦ à volonté** (1/round)
Effet : la mimique prend l'une des formes suivantes. Elle ne peut pas changer de catégorie de taille et conserve la forme choisie jusqu'à ce qu'elle réutilise ce pouvoir.
Forme de vase : la mimique devient une vase. Lorsqu'elle se faufile sous cette forme, elle se déplace à sa VD et non à la moitié de sa VD, ne subit pas un malus de -5 aux jets d'attaque et ne confère pas d'avantage de combat.
Forme d'humanoïde : la mimique bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Bluff. De plus, elle peut employer toutes les langues connues par le dernier humanoïde qu'elle a tué.
Forme d'objet : sous cette forme, la mimique bénéficie d'une résistance 10 à tous les dégâts, est immobilisée et ne peut pas attaquer. De plus, une créature doit réussir un test de Perception DD 31 pour s'apercevoir que la mimique est une créature vivante.

Actions libres

Absorption ✦ à volonté (1/round)
Condition : la mimique ne peut utiliser *absorption* qu'à son tour de jeu.
Effet : la mimique réduit à 0 point de vie un rejeton mimique qui lui est adjacent ou occupe son espace (cf. le pouvoir *en compagnie du maître* du rejeton mimique). Elle gagne alors 1 point d'action.

Compétences Bluff +20 (+24 lorsque la mimique est sous forme d'humanoïde), Discrétion +19
For 21 (+13) **Dex** 22 (+14) **Sag** 20 (+13)
Con 24 (+15) **Int** 26 (+16) **Cha** 24 (+15)
Alignement non aligné **Langues** commun, profond

Les usurpateurs mimiques au combat

L'usurpateur mimique chasse en tendant des pièges à ses proies. Qu'il se situe dans des ruines ou d'autres lieux reculés, son repaire est occupé par des rejetons mimiques qui se font passer pour des objets adaptés à l'environnement.

Rejeton mimique

Ils grouillent au travers des fenêtres, portes et cheminées en quête de proies. Chaque rejeton mimique partage l'apparence d'une usurpatrice mimique, changeant de forme sous la direction de son maître.

Rejeton mimique **Chasseur sbire niveau 16**
Créature magique aberrante de taille M 350 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +18
CA 30, **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 26 **Perception** +13
VD 6 Perception des vibrations 5,
Résistances acide 10 vision dans le noir

Traits

En compagnie du maître
Le rejeton peut terminer son déplacement dans le même espace qu'un usurpateur mimique. Tant qu'il occupe l'espace d'un usurpateur mimique, le rejeton se déplace avec lui et ne peut pas attaquer, être pris pour cible ou subir de dégâts. Jusqu'à quatre rejetons peuvent ainsi occuper l'espace d'un usurpateur mimique.

Actions simples

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 12 dégâts.

Actions mineures

Métamorphe (métamorphose) **✦ à volonté** (1/round)
Effet : la mimique prend l'une des formes suivantes. Elle ne peut pas changer de catégorie de taille et conserve la forme choisie jusqu'à ce qu'elle réutilise ce pouvoir.
Forme de vase : la mimique devient une vase. Lorsqu'elle se faufile sous cette forme, elle se déplace à sa VD et non à la moitié de sa VD, ne subit pas un malus de -5 aux jets d'attaque et ne confère pas d'avantage de combat.
Forme d'objet : sous cette forme, la mimique bénéficie d'une résistance 10 à tous les dégâts, est immobilisée et ne peut pas attaquer. De plus, une créature doit réussir un test de Perception DD 31 pour s'apercevoir que la mimique est une créature vivante.

Compétences Discrétion +19
For 21 (+13) **Dex** 22 (+14) **Sag** 20 (+13)
Con 24 (+15) **Int** 26 (+16) **Cha** 24 (+15)
Alignement non aligné **Langues** commun, profond

Les rejetons mimiques au combat

Le rejeton mimique conserve sa forme d'objet jusqu'à ce que sa proie soit engagée en combat. Il reste à proximité de son maître usurpateur, prêt à se sacrifier pour lui.

MINOTAURE

L'HISTOIRE DES MINOTAURES BESTIAUX est rouge de massacres et riche en secrets aussi sombres et tortueux que les dédales dans lesquels ils résident. Les plus formidables de ces secrets sont jalousement gardés par les minotaures de la Ligue de Sang : des combattants qui volent le pouvoir d'autres créatures en dévorant leur cœur encore palpitant.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 23 : seuls les minotaures les plus dépravés sont intronisés dans la Ligue de Sang, une organisation qui exécute des rituels capables de dérober la puissance d'autres créatures en dévorant leur cœur battant. Les victimes sont pourchassées, poussées jusqu'aux limites de leur endurance, tout cela dans un labyrinthe contrôlé par la Ligue.

RENCONTRES

Les minotaures de la Ligue de Sang œuvrent avec les serviteurs de Torog et de Baphomet, dont les idéaux et les méthodes se combinent aux leurs. Des flagelleurs mentaux collaborent également avec la Ligue, offrant leurs services en échange du cerveau des victimes.

SANGUINAIRE PÂLE

Ceux qui connaissent le rituel blasphématoire permettant d'engendrer ces créatures vampiriques redoutent les minotaures sanguinaires, d'autant que les récits de leurs prouesses guerrières les rendent encore plus terrifiants.

Sanguinaire pâle **Brute niveau 12**
Humanoïde naturel de taille M, minotaure 700 px

Pv 140 ; **péril** 70 **Initiative** +11
CA 24, **Vigueur** 25, **Réflexes** 24, **Volonté** 23 **Perception** +10
VD 8 Vision dans le noir

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Griffes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 2d8 + 6 dégâts.

⸸ **Doubles griffes ✦ à volonté**
Condition : le sanguinaire ne doit pas déjà étreindre une créature.
Effet : le sanguinaire utilise *griffes* deux fois contre la même cible. Si les deux attaques touchent, il étreint la cible.

⸸ **Charge encornée ✦ à volonté**
Effet : le sanguinaire charge et effectue l'attaque suivante au lieu d'une attaque de base de corps à corps.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 2d10 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

ACTIONS MINEURES

⸸ **Cœur du vampire** (guérison) **✦ se recharge** à la fin du tour de jeu du sanguinaire si le pouvoir rate
Attaque : corps à corps 1 (une créature étreinte par le sanguinaire) ; +15 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 6 dégâts, puis la cible est hébétée et affaiblie (sauvegarde annule les deux). Le sanguinaire regagne 20 points de vie.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

⸸ **Férocité du sanguinaire**
Déclencheur : le sanguinaire est réduit à 0 point de vie.
Effet (interruption immédiate) : le sanguinaire utilise *griffes*. Si l'attaque touche, la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Athlétisme +17, Intimidation +15
For 22 (+12) **Dex** 20 (+11) **Sag** 19 (+10)
Con 20 (+11) **Int** 19 (+10) **Cha** 19 (+10)
Alignement mauvais **Langues** commun

LES SANGUINAIRES PÂLES AU COMBAT

Le sanguinaire pâle se rue au combat en hurlant, ignorant tous les dangers tout en se déchaînant sur ses adversaires avec *doubles griffes*. Une fois en péril, il cherche une cible appropriée pour *cœur du vampire*.

SABOTS-DE-FEU

Ce minotaure sent le soufre et les poils brûlés. Le sabots-de-feu possède les qualités d'un destrier noir dont il a dévoré le cœur. Lorsqu'il charge, ses sabots s'embrasent de feu infernal.

Sabots-de-feu **Franc-tireur niveau 13**
Humanoïde naturel de taille M, minotaure 800 px

Pv 132 ; **péril** 66 **Initiative** +14
CA 27, **Vigueur** 26, **Réflexes** 26, **Volonté** 23 **Perception** +10
VD 8
Résistances feu 10

TRAITS

Avantage de combat (feu)
Lorsque le sabots-de-feu touche une créature qui lui confère un avantage de combat, celle-ci subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Cornes ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 2d10 + 5 dégâts.

⸸ **Charge encornée ✦ à volonté**
Effet : le sabots-de-feu charge et effectue l'attaque suivante au lieu d'une attaque de base de corps à corps.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +19 contre CA
Réussite : 2d10 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⸸ **Cœur du destrier noir** (feu) **✦ recharge** ⁞⁞
Effet : le sabots-de-feu se déplace à sa VD et peut traverser les espaces ennemis au cours de ce déplacement. Toute créature qui le touche avec une attaque d'opportunité provoquée par ce déplacement subit 10 dégâts de feu. À chaque fois que le sabots-de-feu entre dans l'espace d'un ennemi pour la première fois de ce déplacement, il lui porte l'attaque suivante.
Attaque : corps à corps 0 ; +16 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 7 dégâts, et l'ennemi se retrouve à terre.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

⸸ **Férocité de sabots-de-feu**
Déclencheur : le sabots-de-feu est réduit à 0 point de vie.
Effet (interruption immédiate) : le sabots-de-feu utilise *cornes*. Si l'attaque touche, le sabots-de-feu pousse la cible de 2 cases et celle-ci se retrouve à terre.

Compétences Athlétisme +17, Discrétion +17
For 22 (+12) **Dex** 22 (+12) **Sag** 19 (+10)
Con 20 (+11) **Int** 19 (+10) **Cha** 22 (+12)
Alignement mauvais **Langues** commun

Les sabots-de-feu au combat

Le sabots-de-feu charge sans cesse d'un bout à l'autre du champ de bataille, utilisant *cœur du destrier noir* aussi souvent que possible. Il concentre ses attaques sur les cibles à terre pour leur faire goûter ses sabots embrasés.

Peau-de-fer

Les membres les plus puissants de la Ligue de Sang vénèrent la gorgone en tant qu'incarnation de la perfection taurine.

Peau-de-fer **Soldat niveau 14**
Humanoïde naturel de taille M, minotaure 1 000 px

Pv 140 ; **péril** 70 **Initiative** +15
CA 30, **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 25 **Perception** +13
VD 6
Résistances poison 10

Actions simples

⊕ **Grande hache** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +19 contre CA
Réussite : 2d12 + 9 dégâts, puis la cible est ralentie et ne peut pas se décaler (sauvegarde annule les deux).

↯ **Charge encornée** ✦ **à volonté**
Effet : le peau-de-fer charge et effectue l'attaque suivante au lieu d'une attaque de base de corps à corps.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 2d10 + 11 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

✧ **Cœur de la gorgone** (poison) ✦ **rencontre**
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +17 contre Vigueur
Réussite : 3d6 + 5 dégâts de poison, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée plutôt que ralentie (sauvegarde annule).
Second jet de sauvegarde raté : la cible est pétrifiée.

Actions déclenchées

↯ **Férocité du peau-de-fer**
Déclencheur : le peau-de-fer est réduit à 0 point de vie.
Effet (interruption immédiate) : le peau-de-fer utilise *grande hache*. Si l'attaque touche, la cible est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Athlétisme +18, Endurance +17
For 23 (+13) **Dex** 23 (+13) **Sag** 23 (+13)
Con 20 (+12) **Int** 20 (+12) **Cha** 20 (+12)
Alignement mauvais **Langues** commun
Équipement grande hache

Les peaux-de-fer au combat

Le peau-de-fer reste en mouvement avec *charge encornée*, se plaçant aussi près que possible de ses adversaires avant de déchaîner *cœur de la gorgone*.

Chasseur cornu

On dit que les assassins les plus redoutés de la Ligue de Sang se repaissent de cœurs de licornes. En maniant la corne de la créature, ils altèrent ses propriétés magiques à des fins meurtrières.

Les chasseurs cornus au combat

Les chasseurs cornus sont cruels, même pour des minotaures. Ils alternent entre *cœur de la licorne* et *coup fourré*, frappant des cibles différentes à chaque tour de jeu.

Chasseur cornu **Chasseur niveau 15**
Humanoïde naturel de taille M, minotaure 1 200 px

Pv 116 ; **péril** 58 **Initiative** +17
CA 29, **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 26 **Perception** +13
VD 8 Vision dans le noir

Actions simples

⊕ **Dague de corne** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 4d4 + 10 dégâts.

↯ **Coup fourré** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature conférant un avantage de combat au chasseur) ; +20 contre CA
Réussite : 4d4 + 10 dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

↯ **Charge encornée** ✦ **à volonté**
Effet : le chasseur charge et effectue l'attaque suivante au lieu d'une attaque de base de corps à corps.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 2d10 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Actions de mouvement

Cœur de la licorne (illusion, téléportation) ✦ **se recharge** lorsque le chasseur utilise *coup fourré*
Effet : le chasseur se téléporte de 6 cases et devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'il effectue un jet d'attaque de corps à corps.

Actions déclenchées

↯ **Férocité du chasseur cornu**
Déclencheur : le chasseur est réduit à 0 point de vie.
Effet (interruption immédiate) : le chasseur utilise *dague de corne*. Si l'attaque touche, la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Intimidation +17, Discrétion +18
For 23 (+13) **Dex** 23 (+13) **Sag** 23 (+13)
Con 20 (+12) **Int** 20 (+12) **Cha** 20 (+12)
Alignement mauvais **Langues** commun
Équipement dague de corne de licorne

WAYNE ENGLAND

MONSTRE SU

Surnommé le « loup des cimes », le monstre su est une créature douée d'une ingéniosité surnaturelle qui défend férocement son territoire. Il se déplace parmi les arbres sans se faire remarquer, communicant en silence en utilisant sa puissante queue préhensile pour faire des gestes. Ce monstre tue bien plus de proies qu'il ne peut en dévorer et enterre les restes des repas qu'il ne finit pas à quelques centimètres sous le sol, en marquant l'endroit avec les trésors de sa victime. Plus d'un aventurier a eu l'occasion de tomber sur ces garde-manger après avoir remarqué des objets de valeur pendant aux arbres.

Connaissance

Histoire DD 19 : les monstres su viennent de l'île de la Terreur, une île couverte de jungle située en Féerie. Un magicien du nom de Halkith conçut ces créatures pour protéger sa tour des autres habitants de l'île, parmi lesquels des yuan-tis et des tribus d'humanoïdes hostiles. Pour produire les monstres su, Halkith mêla l'intelligence et l'astuce de primates à la force et la discrétion de panthères féeriques. Il dota également les monstres su d'un lien psychique qui lui permettait de surveiller tout ce qui se passait sur l'île sans sortir de sa tour. Toutefois, un événement inonda le monde d'énergie psionique dont le pouvoir submergea les créatures, affectant leur psyché avant de les rendre folles. Halkith disparut peu après, sans que l'on sût s'il fut tué par ses créations ou obligé de fuir vers un autre domaine. Une fois les monstres su libérés du lien de leur créateur, ils se dispersèrent au travers des plans et élurent résidence dans les jungles et près de sources de pouvoir psionique.

Rencontres

Quand ils ne sont pas en milieu sauvage, les monstres su servent de gardes auprès de jeteurs de sorts et de puissantes créatures psioniques. Un sorcier ou magicien pourra disposer de telles créatures dans la forêt tout autour de sa redoute, ou bâtir une ménagerie. Les monstres su sont assez malins pour créer leurs propres communautés et il leur arrive même de nouer des alliances primitives avec d'autres bêtes présentes sur leur territoire.

Sentinelle su

La plupart des membres d'une tribu su sont des sentinelles su. Un tel monstre surveille un vaste pan de jungle depuis un trou creusé dans le tronc d'un gros arbre. Il peut ainsi scruter une zone pendant plusieurs jours avant de rejoindre l'antre de la tribu. S'il repère une proie potentielle, il rentre pour en faire part à sa communauté.

Sentinelle su — **Franc-tireur niveau 10**
Bête féerique de taille M — 500 px

Pv 107 ; **péril** 53 — **Initiative** +12
CA 24, **Vigueur** 22, **Réflexes** 24, **Volonté** 21 — **Perception** +13
VD 7 (déplacement forestier), escalade 7 — Vision dans le noir

Traits

Escarmouche
Si la sentinelle s'éloigne d'au moins 4 cases de sa case de départ, ses attaques infligent 5 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 3d6 + 7 dégâts.

Griffes foudroyantes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 2d6 + 4 dégâts, et si la cible se déplace de son plein gré dans un espace adjacent à la sentinelle avant la fin de son tour de jeu suivant, la sentinelle peut lui porter cette attaque au prix d'une réaction immédiate.
Effet : la sentinelle se décale de 2 cases.

Morsure spirituelle (psychique) **✦ recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 1d6 + 5 dégâts, et 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Stimulation psionique (psychique) **✦ se recharge** quand la sentinelle subit des dégâts psychiques
Déclencheur : la sentinelle touche avec *griffes* ou *griffes foudroyantes*.
Effet (action libre) : l'attaque inflige 2d6 dégâts psychiques supplémentaires.

Fureur tribale ✦ à volonté
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 3 cases est en péril pour la première fois.
Effet (action libre) : la sentinelle utilise *griffes*.

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +13, Discrétion +15

For 16 (+8)	**Dex** 21 (+10)	**Sag** 17 (+8)
Con 19 (+9)	**Int** 2 (+1)	**Cha** 14 (+7)

Alignement non aligné — **Langues** –

ARNIE SWEKEL

Les sentinelles su au combat

Les sentinelles su sont des créatures patientes qui attendent le bon moment pour tomber de leur arbre, d'un tronc creux, d'un mur ou d'un à-pic. Elles utilisent le terrain à leur avantage, patientant jusqu'à ce qu'une proie pénètre dans la zone où elles pourront profiter de leur VD d'escalade et de leur déplacement forestier.

Traquenardier su

Une haute palissade protège les habitants du bourg des créatures tapies dans les bois. Dans la nuit, quelques membres de la milice montent la garde en quête du moindre mouvement. Les champs qui séparent le village de la forêt sont vastes et n'offrent aucun relief, mais ce n'est qu'en entendant le hennissement nerveux d'un cheval tout proche que le groupe repère quelque chose. L'alarme ne sera cependant jamais donnée. Au petit matin, on découvrira plusieurs traces de sang menant droit à la forêt tels autant de témoignages macabres des événements de la nuit passée.

Traquenardier su — **Soldat sbire niveau 11**
Bête féerique de taille M — 150 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. — **Initiative** +13, **Perception** +14
CA 27, **Vigueur** 21, **Réflexes** 25, **Volonté** 23 — Vision dans le noir
VD 7 (déplacement forestier), escalade 7

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 8 dégâts.

Capture ✦ à volonté
Effet : le traquenardier se déplace à sa VD et effectue l'attaque suivante à n'importe quel moment du déplacement.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +14 contre Vigueur
Réussite : 8 dégâts. Si le traquenardier poursuit le déplacement après l'attaque, il tire la cible avec lui et ne provoque pas d'attaque d'opportunité de sa part.

Actions déclenchées

Fureur tribale ✦ à volonté
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 3 cases est en péril pour la première fois.
Effet (action libre) : le traquenardier utilise *griffes*.

Griffes avides ✦ mort
Déclencheur : le traquenardier est réduit à 0 point de vie.
Effet (interruption immédiate) : le traquenardier utilise *griffes*.

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +13, Discrétion +16
For 16 (+8) — **Dex** 22 (+11) — **Sag** 19 (+9)
Con 17 (+8) — **Int** 2 (+1) — **Cha** 14 (+7)
Alignement non aligné — **Langues** –

Les traquenardiers su au combat

Un groupe de traquenardiers su traîne près d'une clairière, attendant que se montre un troupeau d'animaux ou une compagnie d'aventuriers. Au combat, les traquenardiers su œuvrent avec leurs alliés pour isoler une proie en soulevant leurs adversaires et en les emmenant à l'autre bout du champ de bataille. Ils concentrent leurs attaques sur les créatures de petite taille, comme les halfelins et les gnomes.

Alpha su

Dans les tribus su, la concurrence est farouche car il faut de la force et de l'ingéniosité pour devenir l'alpha. Les luttes de domination s'achèvent par la mort ou l'exil du vaincu. Les affrontements entre monstres su font rage dans la jungle, et les signes de combat laissés sur les troncs ou dans le feuillage sont là pour en témoigner. À noter qu'une tribu de grande taille peut avoir plusieurs alphas.

Alpha su — **Brute niveau 12**
Bête féerique de taille M — 700 px

Pv 149 ; **péril** 74 — **Initiative** +11
CA 24, **Vigueur** 25, **Réflexes** 24, **Volonté** 23 — **Perception** +10
VD 7 (déplacement forestier), escalade 7 — Vision dans le noir

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 3d10 + 7 dégâts.

Coup de revers ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre Vigueur
Réussite : 3d8 + 7 dégâts, et l'alpha pousse la cible de 1 case.

Hurlement su (psychique) **✦ se recharge** quand l'alpha subit des dégâts psychiques
Attaque : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +15 contre Volonté
Réussite : 2d10 + 3 dégâts psychiques, et la cible subit une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit une vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'alpha su.

Actions déclenchées

Éventreur ✦ à volonté
Déclencheur : on tire, pousse ou fait glisser un ennemi dans une case adjacente à l'alpha.
Attaque (réaction immédiate) : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 1d12 + 6 dégâts.

Fureur tribale ✦ à volonté
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 3 cases est en péril pour la première fois.
Effet (action libre) : l'alpha utilise *griffes*.

Stimulation psionique (psychique) **✦ se recharge** quand l'alpha subit des dégâts psychiques
Déclencheur : l'alpha touche avec *coup de revers*, *éventreur* ou *griffes*.
Effet (action libre) : l'attaque inflige 2d8 dégâts psychiques supplémentaires.

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +17, Discrétion +16
For 22 (+12) — **Dex** 20 (+11) — **Sag** 18 (+10)
Con 19 (+10) — **Int** 2 (+2) — **Cha** 15 (+8)
Alignement non aligné — **Langues** –

Les alphas su au combat

L'alpha su avance au combat dans le but d'attirer à lui les attaques qui pourraient viser ses alliés. Il lui arrive de pénétrer seul dans une zone dans l'espoir d'entraîner ses adversaires dans un piège avant que ses alliés cachés ne surgissent par surprise.

MORCENAIRE

LES RITUELS IMPIES QUI ANIMENT les morts produisent généralement des créatures lentes et dénuées de conscience. Toutefois, les morcenaires disposent du savoir-faire martial nécessaire pour constituer de redoutables gardiens. Chaque morcenaire est créé avec un lien indestructible envers son maître qui fait de lui un serviteur particulièrement loyal.

Tous les morcenaires sont liés à un maître ou un objet défini par le maître du donjon. D'ailleurs, certains de leurs pouvoirs et traits sont en relation directe avec leur maître.

CONNAISSANCE

Religion DD 17 : bien que les morcenaires soient fidèles, ils sont connus pour n'obéir qu'aux ordres les plus simples, comme « Protège » ou « Attaque ». Ils sont donc incapables d'intriguer ou de se retourner contre leur maître. Ils n'ont pas besoin de dormir et ne respirent pas. Quand leur maître est tué, ils s'effondrent ou sont pris de rage sanguinaire, s'attaquant alors à celui qui a porté le coup de grâce. Certains maîtres prévoyants lient ces créatures à des objets magiques afin qu'ils poursuivent leur mission après leur mort.

RENCONTRES

Dans certaines tombes poussiéreuses et oubliées, les morcenaires veillent sur la dépouille endormie de la liche qui leur sert de maître ou sur l'oratoire d'un dieu de la nuit. Mais la plupart sont au service de puissants jeteurs de sorts et prêtres. Les légendes prétendent que les prêtres de Baine furent les premiers à produire ces combattants en les créant à partir des cadavres de puissants ennemis.

PROTECTEUR MORCENAIRE

Divers récits parlent de puissants nécromanciens créant une dizaine de protecteurs morcenaires disséminés dans leurs appartements. Ces gardiens qui ne dorment jamais offrent une présence rassurante, même si leur odeur n'est pas toujours très agréable.

Protecteur morcenaire	**Soldat niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M	150 px
Pv 47 ; **péril** 23	**Initiative** +3
CA 19, **Vigueur** 16, **Réflexes** 13, **Volonté** 14	**Perception** +1
VD 5	Vision nocturne

TRAITS

☼ **Bouclier de non-vie ✦ aura 1**
Quand le protecteur morcenaire abrite son maître dans son aura, ce dernier subit des demi-dégâts des attaques de corps à corps et à distance.

Yeux de non-vie
Le maître entend et voit tout ce que son protecteur morcenaire entend et voit. Le maître peut aussi parler au travers du protecteur.

ACTIONS SIMPLES

⨁ **Grande hache** (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA
Réussite : 1d12 + 4 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du protecteur.

ACTIONS DE MOUVEMENT

Appel du protecteur (téléportation) **✦ à volonté**
Effet : le protecteur se téléporte de sa VD dans une case adjacente à son maître.

For 16 (+4)	**Dex** 10 (+1)	**Sag** 11 (+1)
Con 15 (+3)	**Int** 4 (-2)	**Cha** 8 (+0)

Alignement non aligné **Langues** comprend le commun
Équipement armure d'écailles, grande hache

LES PROTECTEURS MORCENAIRES AU COMBAT

Le regard vitreux du protecteur morcenaire en dit long sur le peu de conscience dont il est doué. Ce monstre se moque bien de sa sécurité et de celle de ses alliés morts-vivants. Il s'interpose de manière à subir les attaques visant son maître, sa chair morte encaissant les coups avec une surprenante efficacité.

MARAUDEUR MORCENAIRE

Vêtus de cuir pourri et d'une paire d'épées courtes, les maraudeurs morcenaires sont des éclaireurs et des francs-tireurs. Leur maître voit au travers de leurs yeux, ce qui lui permet de rester bien à l'abri dans sa tour pendant que ses maraudeurs pourchassent les intrus.

LES MARAUDEURS MORCENAIRES AU COMBAT

Des aventuriers prennent parfois les penchants suicidaires du maraudeur morcenaire pour un défaut de conception. En fait, les nécromanciens habiles se servent de ce mort-vivant pour recueillir des renseignements sur leurs ennemis.

MATIAS TAPIA

Maraudeur morcenaire **Franc-tireur niveau 5**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 200 px

Pv 63 ; **péril** 31 **Initiative** +7
CA 19, **Vigueur** 17, **Réflexes** 17, **Volonté** 16 **Perception** +9
VD 6 Vision nocturne

Traits

Avantage de combat
Le maraudeur morcenaire inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute créature qui lui confère un avantage de combat.

À la défense du maître
Le maraudeur morcenaire jouit d'un avantage de combat contre toute cible adjacente à son maître.

Yeux de non-vie
Le maître entend et voit tout ce que son maraudeur morcenaire entend et voit. Le maître peut aussi parler au travers du maraudeur.

Actions simples

Épée courte (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 2d6 + 6 dégâts.

Arc long (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20/40 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 1d10 + 4 dégâts.

Coup du franc-tireur ✦ **à volonté**
Effet : le maraudeur se décale de 3 cases et utilise *épée courte* ou *arc long*.

For 16 (+5)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 14 (+4)
Con 15 (+4)	**Int** 4 (-1)	**Cha** 9 (+1)

Alignement non aligné **Langues** comprend le commun
Équipement armure de cuir, épée courte, arc long, 20 flèches

Archer morcenaire

Un nécromancien s'entoure d'archers morcenaires pour abattre tous ceux qui tentent de s'approcher de lui.

Archer morcenaire **Artilleur niveau 6**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 250 px

Pv 57 ; **péril** 28 **Initiative** +6
CA 18, **Vigueur** 18, **Réflexes** 18, **Volonté** 17 **Perception** +5
VD 6 Vision nocturne

Traits

Yeux de non-vie
Le maître entend et voit tout ce que son archer morcenaire entend et voit. Le maître peut aussi parler au travers de l'archer.

Conduit de non-vie
Quand le maître a l'archer morcenaire dans sa ligne de mire, il peut effectuer des attaques de focaliseur comme s'il occupait la case de son archer.

Actions simples

Épée courtte (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 1d6 + 7 dégâts.

Arc long (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20/40 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 1d10 + 3 dégâts.

Volée de traits (arme) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +13 contre CA
Réussite : 1d10 + 3 dégâts.

Actions déclenchées

Attaque soutenue (arme) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi est touché par le maître de l'archer.
Attaque (réaction immédiate) : distance 10 (l'ennemi en question) ; +13 contre CA
Réussite : 1d10 + 3 dégâts.

For 16 (+6)	**Dex** 16 (+6)	**Sag** 14 (+5)
Con 15 (+5)	**Int** 4 (+0)	**Cha** 9 (+2)

Alignement non aligné **Langues** comprend le commun
Équipement épée courte, arc long, 40 flèches

Les archers morcenaires au combat

L'archer morcenaire n'a qu'un objectif : repousser l'ennemi au moyen de ses flèches. Toutefois, il joue aussi un rôle important : le lien qui l'unit à son maître permet à ce dernier de lancer des sorts par l'intermédiaire de son mort-vivant.

Gardien morcenaire

À l'abri derrière le bouclier lourd de son gardien morcenaire, le nécromancien ou prêtre d'un dieu sombre peut utiliser ses pouvoirs sans crainte d'être dérangé.

Gardien morcenaire **Soldat niveau 7**
Animé nature (mort-vivant) de taille M 300 px

Pv 79 ; **péril** 39 **Initiative** +6
CA 23, **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 18 **Perception** +5
VD 5 Vision nocturne

Traits

Bouclier de non-vie ✦ **aura** 1
Quand le gardien morcenaire abrite son maître dans son aura, ce dernier subit des demi-dégâts de toutes les attaques.

Yeux de non-vie
Le maître entend et voit tout ce que son gardien morcenaire entend et voit. Le maître peut aussi parler au travers du gardien.

Actions simples

Épées longue (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 2d8 + 6 dégâts.
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gardien.

Arc long (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20/40 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 1d10 + 6 dégâts.
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gardien.

Actions déclenchées

Châtiment de fer (arme) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi marqué par le gardien attaque le maître du gardien.
Attaque (action d'opportunité) : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +14 contre CA
Réussite : 2d8 + 6 dégâts.

For 16 (+6)	**Dex** 12 (+4)	**Sag** 14 (+5)
Con 15 (+5)	**Int** 4 (+0)	**Cha** 9 (+2)

Alignement non aligné **Langues** comprend le commun
Équipement armure d'écailles, bouclier lourd, épée longue, arc long, 20 flèches

Les gardiens morcenaires au combat

Le gardien semble mou et atone, même au plus fort de la bataille. Mais quand son maître est menacé, il subit une étonnante transformation. Il se met alors à grogner comme un animal et se déplace avec la vigueur et la vivacité d'un grand félin.

MOUSSE À OUBLI

Les forêts moussues des contrées sauvages de Féerie sont idylliques, abritent une faune abondante et sont flanquées de terres arables. Pourtant, même les plus endurcies des tribus de pillards orques craignent de s'enfoncer dans les bois.

Les chasseurs qui bravent l'obscurité des forêts et qui reviennent pour en parler disent avoir eu des visions d'horreur fugitives. Ils racontent comment des silhouettes humanoïdes difformes ont jailli du sol moussu tandis qu'une présence désincarnée leur volait leurs souvenirs avec jubilation.

Connaissance

Nature DD 21 : la mousse à oubli ne se contente pas de dévorer les souvenirs des rats des champs et des écureuils volants. Cette immonde créature cherche plutôt l'esprit d'adversaires dont la vie ne se résume pas à fouiller le sol en quête d'un repas. De nombreux elfes, éladrins et dévas vivent dans la crainte de la mousse à oubli qui les considère comme des mets particulièrement délicats en raison de leur espérance de vie et donc de leurs nombreux souvenirs.

Dans la plupart des cas, une personne qui survit à l'attaque d'une mousse à oubli ne souffre d'aucun effet secondaire permanent. Les connaissances de l'aventurier lui reviennent généralement avant même que le combat ne soit terminé, tandis que ses souvenirs courants réapparaîtront au bout de quelques heures de repos. Les souvenirs aléatoires en revanche, qu'il s'agisse d'informations récemment glanées ou des noms et visages de vieilles connaissances, peuvent ne revenir qu'après plusieurs semaines.

Lorsqu'une mousse à oubli est détruite, les souvenirs de ceux qu'elle a tués s'attardent en elle. En mangeant une portion de la créature magique, un individu peut brièvement acquérir les souvenirs de ses dernières victimes. Il est difficile de se les remémorer et ils prennent souvent la forme de visions floues et de rêves éveillés. Un personnage qui consomme de la mousse à oubli ayant absorbé les souvenirs d'un bandit ne connaîtra pas aussitôt l'emplacement de son repaire. Il pourra cependant se souvenir du mécanisme d'ouverture de la porte secrète lorsqu'il l'aura trouvée. De tels souvenirs durent généralement jusqu'au repos prolongé suivant.

Rencontres

Dans les forêts où la mousse à oubli est dense, les ruines perdues tendent à rester isolées. Les explorateurs qui cartographient des sentiers dissimulés au plus profond des bois moussus en ressortent souvent des jours plus tard, titubants, ne conservant que de vagues souvenirs de leur périple et peu enclins à retenter l'expédition. Pour leur propre protection, dryades et sylvaniens cultivent de la mousse à oubli près de leur antre dans l'espoir que les étrangers qui tombent sur leur domaine seront ensuite incapables d'y revenir.

Cerveau mousse à oubli et moussus

Cerveau mousse à oubli

Le cerveau mousse à oubli est une plante immonde qui se nourrit des souvenirs de ses adversaires. Bien qu'il se déplace lentement et ne s'aventure jamais très loin de son repaire caché au plus profond de la forêt, le cerveau peut se défaire de certains morceaux de son corps et créer des simulacres moussus pour tourmenter les intrus. Ceux-ci sortent du tapis de mousse tels des cadavres jaillissant de leur tombe en naissant des souvenirs que leur maître dérobe.

Le cerveau plonge ses tentacules mentaux au plus profond de l'esprit de sa proie, en quête des connaissances et expériences de ses victimes. En pillant ces facettes de l'esprit d'une créature, il peut créer un simulacre capable d'utiliser le pouvoir de l'ennemi.

Cerveau mousse à oubli **Contrôleur d'élite niveau 12**
Créature magique féerique (plante) de taille G — 1 400 px

Pv 250 ; **péril** 125 — **Initiative** +6
CA 26, **Vigueur** 24, **Réflexes** 22, **Volonté** 25 — **Perception** +12
VD 2 (déplacement forestier), escalade 2 — Vision aveugle 20
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

☼ **Cécité de l'esprit ✦ aura 1**
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura traite le cerveau comme s'il était invisible jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Actions simples

⊕ **Contact corrosif** (acide) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 1d8 + 5 dégâts d'acide, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

⊗ **Esprit brouillé** (psychique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +15 contre Volonté
Réussite : 3d6 + 7 dégâts psychiques, et le cerveau fait glisser la cible de 5 cases.

⊗ **Fouille mentale** (psychique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +15 contre Volonté
Réussite : 3d6 + 7 dégâts psychiques, et le cerveau ou l'un de ses alliés est invisible pour la cible jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du cerveau.

⊗ **Absorption de souvenirs** (psychique) **✦ se recharge** quand il ne reste aucun double moussu
Attaque : distance 5 (un ennemi) ; +15 contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée et ne peut pas utiliser ses pouvoirs d'attaque quotidiens ou de rencontre (sauvegarde annule les deux).
Effet : le cerveau crée un double moussu de la cible qui apparaît dans un rayon de 5 cases de lui. Choisissez le sbire moussu qui reflète le mieux le rôle et les pouvoirs de la cible.

Actions mineures

Ordre au moussu ✦ à volonté (1/round)
Effet : un sbire moussu situé dans un rayon de 10 cases du cerveau peut se déplacer à sa VD au prix d'une action libre.

Actions déclenchées

Absorption de dégâts ✦ à volonté
Déclencheur : un moussu situé dans un rayon de 20 cases du cerveau subit des dégâts.
Effet (interruption immédiate) : le cerveau subit les dégâts à la place du moussu.

For 17 (+9) — **Dex** 10 (+6) — **Sag** 23 (+12)
Con 21 (+11) — **Int** 19 (+10) — **Cha** 16 (+9)
Alignement non aligné — **Langues** commun, télépathie 10

Gardien moussu

Le garde de la caravane aurait dû se débarrasser rapidement de l'intrus moussu, mais il était incapable de se souvenir de ses meilleures bottes. Alors que les tentacules de la créature fouettaient l'air et le forçaient à reculer dans la forêt, il encaissa l'impact d'une épée à deux mains faite de bois noueux. Il s'agissait d'une imitation grossière de sa propre arme.

Gardien moussu **Soldat sbire niveau 12**
Humanoïde féerique (plante) de taille M — 175 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. — **Initiative** +11
CA 28, **Vigueur** 25, **Réflexes** 22, **Volonté** 23 — **Perception** +10
VD 6 (déplacement forestier) — Vision aveugle 10

Traits

☼ **But oublié ✦ aura 1**
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Serviteur du cerveau
Si le gardien a été créé par un cerveau mousse à oubli, il agit juste après le tour de jeu de son créateur.

Actions simples

⊕ **Coup de tentacule ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 10 dégâts, puis le gardien se décale de 1 case et fait glisser la cible de 1 case dans l'espace qu'il occupait.

‡ **Attaque de simulacre ✦ à volonté**
Effet : quand le gardien agit pour la première fois de la rencontre, choisissez un pouvoir d'attaque de corps à corps à volonté appartenant à un ennemi qu'il voit. Si le moussu a été créé par un cerveau mousse à oubli, choisissez un pouvoir d'attaque de corps à corps à volonté appartenant à l'ennemi que le cerveau a touché pour le créer.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : la cible subit les dégâts et les effets de l'attaque choisie. Le jet de dégâts s'appuie sur le modificateur de caractéristique de la créature à qui appartient le pouvoir. Les dégâts n'incluent pas les bonus ou malus au jet de dégâts que peut avoir le propriétaire. Par ailleurs, le gardien bénéficie de tout avantage de la ligne *Réussite* du pouvoir, en utilisant les modificateurs de caractéristique de la créature à qui appartient le pouvoir, mais sans tenir compte de ses bonus ou malus.

For 18 (+10) — **Dex** 16 (+9) — **Sag** 18 (+10)
Con 22 (+12) — **Int** 3 (+2) — **Cha** 15 (+8)
Alignement non aligné — **Langues** –

Rampant moussu

Jaillissant de la masse de mousse à oubli, le simulacre adopta une représentation du voleur, jusqu'à ses boucles d'oreille et la garde caractéristique de sa dague. L'aventurier frappa vivement, mais le moussu n'était déjà plus là et esquiva son attaque avant de la lui retourner comme s'il était son reflet.

Rampant moussu **Franc-tireur sbire niveau 12**
Humanoïde féerique (plante) de taille P 175 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +14
CA 26, **Vigueur** 23, **Réflexes** 25, **Volonté** 24 **Perception** +11
VD 8 (déplacement forestier) Vision aveugle 10

TRAITS

Avantage de combat
Le rampant inflige 2 dégâts supplémentaires aux créatures qui lui confèrent un avantage de combat.

Serviteur du cerveau
Si le rampant a été créé par un cerveau mousse à oubli, il agit juste après le tour de jeu de son créateur.

ACTIONS SIMPLES

Coup de tentacule ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 10 dégâts.
Effet : le rampant se décale de 2 cases.

Attaque de simulacre ✦ à volonté
Effet : quand le rampant agit pour la première fois de la rencontre, choisissez un pouvoir d'attaque de corps à corps à volonté appartenant à un ennemi qu'il voit. Si le moussu a été créé par un cerveau mousse à oubli, choisissez un pouvoir d'attaque de corps à corps à volonté appartenant à l'ennemi que le cerveau a touché pour le créer.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : la cible subit les dégâts et les effets de l'attaque choisie. Le jet de dégâts s'appuie sur le modificateur de caractéristique de la créature à qui appartient le pouvoir. Les dégâts n'incluent pas les bonus ou malus au jet de dégâts que peut avoir le propriétaire. Par ailleurs, le rampant bénéficie de tout avantage de la ligne *Réussite* du pouvoir, en utilisant les modificateurs de caractéristique de la créature à qui appartient le pouvoir, mais sans tenir compte de ses bonus ou malus.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Glissade moussue ✦ à volonté
Déclencheur : une attaque rate le rampant.
Effet (réaction immédiate) : le rampant se décale de 2 cases.

Compétences Acrobaties +17
For 16 (+9) **Dex** 22 (+12) **Sag** 20 (+11)
Con 18 (+10) **Int** 3 (+2) **Cha** 16 (+9)
Alignement non aligné **Langues** –

LANCEUR MOUSSU

Coup après coup, elle esquivait les *décharges occultes* du simulacre ; les siennes, puisées dans son esprit alors même que la créature sauvage recevait de son maître la force de rester debout. Pourtant, lorsqu'elle réussit enfin à abattre le moussu, sa satisfaction fut brève car le cri ultime de la créature transperça son esprit d'un torrent de souvenirs douloureux.

Lanceur moussu **Artilleur sbire niveau 12**
Humanoïde féerique (plante) de taille P 175 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +6
Perception +12
CA 24, **Vigueur** 22, **Réflexes** 22, **Volonté** 26 Vision aveugle 10
VD 6 (déplacement forestier)

TRAITS

Serviteur du cerveau
Si le lanceur a été créé par un cerveau mousse à oubli, il agit juste après le tour de jeu de son créateur.

ACTIONS SIMPLES

Enfoncement ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 8 dégâts.

Attaque de simulacre ✦ à volonté
Effet : quand le lanceur agit pour la première fois de la rencontre, choisissez un pouvoir d'attaque de corps à corps à volonté appartenant à un ennemi qu'il voit. Si le moussu a été créé par un cerveau mousse à oubli, choisissez un pouvoir d'attaque de corps à corps à volonté appartenant à l'ennemi que le cerveau a touché pour le créer.
Attaque : distance 10 (une créature) ; +19 contre CA
Réussite : la cible subit les dégâts et les effets de l'attaque choisie. Le jet de dégâts s'appuie sur le modificateur de caractéristique de la créature à qui appartient le pouvoir. Les dégâts n'incluent pas les bonus ou malus au jet de dégâts que peut avoir le propriétaire. Par ailleurs, le lanceur bénéficie de tout avantage de la ligne *Réussite* du pouvoir, en utilisant les modificateurs de caractéristique de la créature à qui appartient le pouvoir, mais sans tenir compte de ses bonus ou malus.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Déchaînement de souvenirs (psychique)
Déclencheur : le lanceur est réduit à 0 point de vie.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +15 contre Réflexes
Réussite : 8 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

For 14 (+8) **Dex** 11 (+6) **Sag** 22 (+12)
Con 15 (+8) **Int** 3 (+2) **Cha** 16 (+9)
Alignement non aligné **Langues** –

UTILISATION DE LA MOUSSE À OUBLI DANS VOTRE JEU

En concevant des rencontres axées sur la mousse à oubli, peut-être allez-vous être inquiet à l'idée de devoir connaître et utiliser les pouvoirs à volonté des PJ dès qu'un moussu effectue son *attaque de simulacre*. Vous pouvez vous épargner ce travail supplémentaire en laissant le joueur du personnage en question effectuer les jets d'attaque et de dégâts du moussu. En procédant ainsi, vous rehausserez le sentiment que les aventuriers sont aux prises avec eux-mêmes lorsqu'ils affrontent des moussus. Par ailleurs, mieux vaut choisir des pouvoirs à volonté qui sont simples d'emploi et ont peu d'effets difficiles à suivre.

Une rencontre avec une mousse à oubli peut lancer une quête mineure ou une aventure secondaire si les PJ mangent les restes du monstre et acquièrent certains souvenirs d'autres créatures. Un personnage pourra se remémorer un message important relayé par un éclaireur éladrin que la mousse a tué, ou encore rêver d'une caverne fomoriane située au cœur de l'Outreféerie. Il faut cependant que ces visions soient rapidement suivies d'actes. Dès lors que le groupe prend un repos, ces souvenirs sont habituellement perdus et les informations instinctives comme la description de celui que l'éladrin doit contacter ou la manière d'éviter les pièges de la caverne ne sont pas toujours suffisamment nettes pour être notées.

Les restes d'une mousse à oubli peuvent également être intégrés à une part de trésor. De la mousse brute peut être vendue à un alchimiste ou un herboriste, ou utilisée comme composant dans des rituels nécessitant des tests d'Arcanes ou de Nature.

Soigneur moussu

Se tenant près de ses alliés, le soigneur moussu semblait les protéger grâce à un afflux constant de végétation. Lorsque les aventuriers se chargèrent enfin de l'abattre, la créature se révéla relativement facile à éliminer, mais elle explosa alors en diffusant une substance qui renforça les créatures végétales alentour.

Soigneur moussu **Contrôleur sbire (meneur) niveau 12**
Humanoïde féerique (plante) de taille P — 175 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. — **Initiative** +10, **Perception** +9, Vision aveugle 10
CA 26, **Vigueur** 23, **Réflexes** 24, **Volonté** 25
VD 8 (déplacement forestier)

Traits

☼ **Bouclier de lianes ✦ aura 1**
Tout allié plante pris dans l'aura bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

Serviteur du cerveau
Si le soigneur a été créé par un cerveau mousse à oubli, il agit juste après le tour de jeu de son créateur.

Actions simples

⊕ **Coup de tentacule ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 10 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Attaque de simulacre ✦ à volonté
Effet : quand le soigneur agit pour la première fois de la rencontre, choisissez un pouvoir d'attaque de corps à corps à volonté appartenant à un ennemi qu'il voit. Si le moussu a été créé par un cerveau mousse à oubli, choisissez un pouvoir d'attaque de corps à corps à volonté appartenant à l'ennemi que le cerveau a touché pour le créer.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : la cible subit les dégâts et les effets de l'attaque choisie. Le jet de dégâts s'appuie sur le modificateur de caractéristique de la créature à qui appartient le pouvoir. Les dégâts n'incluent pas les bonus ou malus au jet de dégâts que peut avoir le propriétaire. Par ailleurs, le soigneur bénéficie de tout avantage de la ligne *Réussite* du pouvoir, en utilisant les modificateurs de caractéristique de la créature à qui appartient le pouvoir, mais sans tenir compte de ses bonus ou malus.

Actions déclenchées

Explosion du soigneur
Déclencheur : le soigneur est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : chaque allié plante autre qu'un sbire pris dans un rayon de 3 cases gagne 20 points de vie temporaires.

For 14 (+8)	**Dex** 18 (+10)	**Sag** 16 (+9)
Con 16 (+9)	**Int** 3 (+2)	**Cha** 20 (+11)

Alignement non aligné **Langues** –

Emberlificoteur moussu

Mélange de mousse et de lianes, l'emberlificoteur est un amas grouillant de vie végétale. Le sol de la forêt se déforme selon ses volontés, ralentissant les adversaires qui s'approchent. Son apparence est trompeuse, car si ses bras semblent courts et faibles, ils renferment des lianes capables de frapper à la vitesse de l'éclair et de secouer un adversaire comme une poupée de chiffon.

Emberlificoteur moussu **Contrôleur sbire niveau 12**
Humanoïde féerique (plante) de taille P — 175 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. — **Initiative** +9, **Perception** +10, Vision aveugle 10
CA 26, **Vigueur** 24, **Réflexes** 23, **Volonté** 25
VD 8 (déplacement forestier)

Traits

☼ **Contorsion de mousse ✦ aura 1**
Les cases prises dans l'aura constituent un terrain difficile pour les ennemis.

Serviteur du cerveau
Si l'emberlificoteur a été créé par un cerveau mousse à oubli, il agit juste après le tour de jeu de son créateur.

Actions simples

⊕ **Coup de tentacule ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 10 dégâts, et l'emberlificoteur fait glisser la cible de 2 cases.

Attaque de simulacre ✦ à volonté
Effet : quand l'emberlificoteur agit pour la première fois de la rencontre, choisissez un pouvoir d'attaque à distance à volonté appartenant à un ennemi qu'il voit. Si le moussu a été créé par un cerveau mousse à oubli, choisissez un pouvoir d'attaque à distance à volonté appartenant à l'ennemi que le cerveau a touché pour le créer.
Attaque : distance 10 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : la cible subit les dégâts et les effets de l'attaque choisie. Le jet de dégâts s'appuie sur le modificateur de caractéristique de la créature à qui appartient le pouvoir. Les dégâts n'incluent pas les bonus ou malus au jet de dégâts que peut avoir le propriétaire. Par ailleurs, l'emberlificoteur bénéficie de tout avantage de la ligne *Réussite* du pouvoir, en utilisant les modificateurs de caractéristique de la créature à qui appartient le pouvoir, mais sans tenir compte de ses bonus ou malus.

Actions déclenchées

Appel aux lianes
Déclencheur : l'emberlificoteur est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : la case de l'emberlificoteur et les cases adjacentes constituent un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.

For 14 (+8)	**Dex** 16 (+9)	**Sag** 19 (+10)
Con 18 (+10)	**Int** 3 (+2)	**Cha** 16 (+9)

Alignement non aligné **Langues** –

Les mousses à oubli au combat

Le premier signe de la présence d'un cerveau mousse à oubli est la sensation déchirante de souvenirs qui vous sont arrachés tandis que la créature patiente, invisible. Puis s'ensuit l'attaque d'un moussu. Le cerveau divise alors son temps entre ses attaques et les efforts nécessaires pour que le moussu reste au cœur de la mêlée. Plus le combat dure, plus le groupe devra affronter de ces immondes simulacres.

Les mousses à oubli sont attirées par les créatures à l'espérance de vie élevée en raison de leurs nombreux souvenirs. Ainsi, elfes, éladrins, dévas et autres races douées d'une certaine longévité sont souvent les premières cibles du monstre.

Contre l'attaque d'une mousse à oubli, vétérans et bleus en sont réduits à exécuter des attaques fort maladroites tout en étant ballottés d'un bout à l'autre du champ de bataille. Et pendant tout ce temps-là, le rire venu d'ailleurs du cerveau mousse à oubli résonne dans leurs pensées, occupant la place laissée vacante par leurs souvenirs disparus.

NAGPA

Les nagpas étaient autrefois au service des originels qu'ils trahirent lorsque la victoire des dieux apparut imminente. Pour se venger, leurs anciens maîtres abattirent une terrible malédiction sur eux, si bien que la plupart des nagpas éprouvent une cupidité sans bornes pour l'or, les gemmes et les objets magiques, mais aucun ne peut toucher ce qui leur est si cher.

Connaissance

Arcanes DD 19 : lorsque les originels créèrent les nagpas, ils cherchèrent à donner une véritable conscience à leurs nouveaux serviteurs. Au cours de leurs batailles contre les dieux, les originels réalisèrent que les élémentaires sous leurs ordres étaient d'intelligence et d'apparence trop limitées pour servir à autre chose que de troupes de choc. Les nagpas furent donc créés et reçurent la ruse des diables et la beauté des nymphes. Calculateurs, ils démontrèrent rapidement leur valeur, semant le chaos parmi les dieux et leurs suivants à coup d'embuscades, de séduction et de tromperie.

La fin de la Guerre de l'Aube approchant, les nagpas furent suffisamment malins pour s'apercevoir que la défaite des originels était inévitable et conclurent un pacte avec les dieux pour trahir leurs maîtres. Leur traîtrise fut cependant éventée et les originels abattirent sur leurs créations une horrible malédiction qui les transforma en créatures hideuses animées d'un appétit insatiable pour les richesses et le confort matériel.

Les nagpas sont immortels, ce qui accentue le tourment de leur existence. Lorsqu'ils sont tués, ils se réincarnent quelques décennies plus tard avec tous les souvenirs de leurs vies et de leurs morts passées. Comme ils détestent l'apparence hideuse que les originels leur ont conférée, ils détruisent tous les miroirs susceptibles de révéler leur visage.

Rencontres

Usant de magie et de charme, le nagpa recrute des bandits, des voleurs et d'autres serviteurs pour s'entourer des richesses et du confort qu'il désire tant. Les nagpas ont habituellement à leur service des trolls, des ogres et des créatures brutales à l'intelligence limitée. L'arrogance naturelle d'un tel monstre le pousse à traiter les humanoïdes comme de simples bêtes. Ce comportement peut se révéler à l'avantage d'un groupe d'aventuriers car les serviteurs d'un nagpa n'éprouvent que peu de loyauté envers leur maître et ont tendance à fuir rapidement si l'affrontement tourne mal.

On sait que les nagpas travaillent avec les oni et les respectent, les recrutant pour superviser leurs serviteurs plus primaires. Les aventuriers qui éliminent un culte ou un gang dirigé par un oni découvriront peut-être que le groupe avait en fait un nagpa à sa tête lorsque la créature vengeresse viendra les punir pour s'être mêlés de ses affaires.

Corrupteur nagpa

Au cœur des ruines, les aventuriers se retrouvèrent dans ce qui semblait être le salon d'un riche amateur d'art. Protégés de cordes tendues, des tableaux étaient accrochés aux murs blanchis et des bustes en marbre étaient posés sur des piédestaux en bois poli. Les explorateurs firent mine de se précipiter pour s'emparer des trésors lorsque leur guide les arrêta et les avisa de ce qu'ils venaient de trouver : l'antre d'un nagpa.

Corrupteur nagpa Humanoïde élémentaire de taille M	**Contrôleur niveau 9** 400 px
Pv 97 ; **péril** 48	**Initiative** +6
CA 23, **Vigueur** 19, **Réflexes** 21, **Volonté** 21	**Perception** +8
VD 6	Vision nocturne
Actions simples	
Bâton flétrissant (arme, nécrotique) ✦ **à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre Réflexes	
Réussite : 2d6 + 10 dégâts nécrotiques, et le nagpa pousse la cible de 2 cases.	
Décharge flétrissante (focaliseur, nécrotique) ✦ **à volonté**	
Attaque : distance 5 (une créature) ; +13 contre Volonté	
Réussite : 2d8 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).	
Feu dévorant (feu, focaliseur) ✦ **recharge** ⁙ ⁝⁝	
Attaque : distance 5 (une créature) ; +13 contre Vigueur	
Réussite : 2d10 + 10 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
Chaque jet de sauvegarde raté : chaque allié situé dans un rayon de 3 cases de la cible subit 5 dégâts de feu.	
Malédiction corruptrice (nécrotique, périmètre) ✦ **rencontre**	
Attaque : explosion de zone 3 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +13 contre Vigueur	
Réussite : 2d6 + 5 dégâts nécrotiques.	
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tout ennemi qui s'y situe ne peut pas regagner de points de vie.	
Actions mineures	
Décharge amollissante (focaliseur) ✦ **rencontre**	
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +13 contre Volonté	
Réussite : la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du nagpa.	
Compétences Arcanes +13, Bluff +12, Diplomatie +12, Histoire +13	
For 12 (+5) **Dex** 14 (+6) **Sag** 19 (+8)	
Con 17 (+7) **Int** 19 (+8) **Cha** 16 (+7)	
Alignement mauvais **Langues** commun, originel	
Équipement bâton	

Les corrupteurs nagpas au combat

Les corrupteurs nagpas préfèrent laisser des hommes de main se battre à leur place et prennent garde à en conserver un ou deux à proximité. Un corrupteur utilise *décharge flétrissante* et *feu dévorant* depuis la périphérie de la mêlée. S'il est encerclé, il utilise *décharge amollissante* avant de battre en retraite vers un endroit plus sûr.

Si un combat éclate dans son repaire, il cherche avant tout à protéger ses précieuses richesses. Un objet de sa collection peut être détruit par n'importe quelle attaque à distance ou de corps à corps qui le prend pour cible. La première fois qu'un tel objet est détruit,

le nagpa est hébété jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Une fois ses alliés éliminés, le corrupteur fuit ou implore qu'on l'épargne, à moins qu'il ait une bonne chance de vaincre ses adversaires. Il marchande aisément des informations et des connaissances, mais préfère mourir que de se séparer de son trésor.

Seigneur des vermines nagpa

L'odeur appétissante de nourriture venue du campement perdu dans le désert était incongrue mais bienvenue. Lorsque les voyageurs pénétrèrent dans le campement du seigneur des vermines dans l'espoir d'engloutir un délicieux repas, ils n'avaient pas idée du terrible danger qui les attendait. Ce nagpa légendaire vivait pour les plaisirs de la chair, de la nourriture et des alcools forts. Pourtant, la malédiction qui le frappait l'empêchait de profiter de ces plaisirs des sens, et la frustration l'envahissait de démence et de rage.

Seigneur des vermines nagpa	**Artilleur niveau 14**
Humanoïde élémentaire de taille M	1 000 px
Pv 111 ; **péril** 55	**Initiative** +9
CA 28, **Vigueur** 23, **Réflexes** 25, **Volonté** 26	**Perception** +11
VD 6	Vision nocturne

Actions simples

Bâton putréfiant (arme, nécrotique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 8 dégâts nécrotiques.

Trait de putréfaction (focaliseur, nécrotique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20 (une créature) ; +19 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 10 dégâts nécrotiques.

Pluie de destruction (acide, focaliseur) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : distance 10 (deux ou trois créatures) ; +19 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 5 dégâts d'acide.

Ombres dévorantes (focaliseur, nécrotique, périmètre) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +19 contre Vigueur
Réussite : 4d6 + 5 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur des vermines. Le périmètre bloque la ligne de mire des ennemis du seigneur des vermines.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Actions mineures

Fuite fantomatique ✦ **rencontre**
Effet : le seigneur des vermines est immatériel et en déphasage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Arcanes +17, Bluff +17, Diplomatie +17, Histoire +17

For 12 (+8)	**Dex** 14 (+9)	**Sag** 19 (+11)
Con 21 (+12)	**Int** 21 (+12)	**Cha** 20 (+12)

Alignement mauvais **Langues** commun, originel
Équipement bâton

NAGPA

Les seigneurs des vermines nagpas au combat

Obèse et gras en raison de tous les mets certes sophistiqués mais infects qu'il avale, le seigneur des vermines nagpa accueille ses invités dans sa grande salle à manger. Il entamera probablement le combat depuis le confort de sa chaise, laissant ses serviteurs et *fuite fantomatique* le protéger des adversaires trop pressants. Le seigneur des vermines se bat avec une maîtrise tranquille. Soumettant les mêmes adversaires à des attaques incessantes de *pluie de destruction* et de *trait de putréfaction*, il savoure leurs souffrances et leurs tourments comme s'il s'agissait d'un repas complet.

S'il est submergé, le seigneur des vermines s'enfuit vers un endroit plus défendable, où d'autres gardes ou pièges attendent les personnages qui se lanceraient à sa poursuite.

STEVE ELLIS

NERRA

Au cœur de la Mer Astrale, à l'écart des routes commerciales que parcourent les pirates githyankis et les marchands, la Constellation des Yeux est un dominion astral qui ne ressemble à aucun autre. Cet étrange royaume est une sphère de cristal réfléchissant autour de laquelle tournent de nombreux miroirs massifs et convexes. Dans ces miroirs apparaissent des images venues des plans ; des images qu'observent et enregistrent les nerras. Dans les vieux halls de la Constellation, leur amour du savoir les pousse à effectuer des raids mystérieux à travers les plans et jusqu'au royaume mortel.

Connaissance

Histoire DD 27 : les nerras constituent une race énigmatique qui fit son apparition peu après la Guerre de l'Aube. Ils furent créés à partir d'un groupe de puissants invocateurs connus sous le nom de Secte des Soixante-dix, dont les membres pensaient que les dieux étaient trop détachés des affaires du monde pour protéger les mortels des dangers qui persistaient dans le sillage de la guerre. Sans s'opposer aux dieux, ils considéraient cependant que seuls les mortels pouvaient défendre leur monde comme il fallait.

La Secte des Soixante-dix bâtit la Constellation des Yeux pour veiller sur le royaume mortel. Grâce à de puissants rituels, ils se conférèrent le pouvoir de voir à travers le cosmos. La Constellation des Yeux devait être le premier d'une série d'observatoires. Au final, l'ambition de la secte fut à l'origine de sa chute.

À l'insu des chefs de l'organisation, une poignée de prêtres d'Asmodée infiltra leurs rangs dans le but d'employer la puissante énergie planaire de la Constellation des Yeux pour ouvrir un portail vers les Neuf Enfers. La secte ne découvrit le complot qu'une fois le rituel final entamé. Lorsque les deux factions s'affrontèrent, la magie divine qui jaillit créa un faisceau si lumineux que les dieux envoyèrent des exarques et des anges pour enquêter.

Le temps que les serviteurs divins arrivent, il était trop tard. Sur le point d'être vaincus, les membres survivants des Soixante-dix prirent une grave décision. En corrompant le rituel utilisé pour créer la Constellation des Yeux, ils pouvaient canaliser sa magie contre les suivants d'Asmodée et contre eux-mêmes. Ce processus terrassa les prêtres comme les invocateurs, faisant d'eux les premiers nerras. Ces êtres étranges sont le reflet de leur environnement, même dans l'ombre et dans l'obscurité.

De leur foyer de la Constellation des Yeux, les nerras veillent sur le monde et sur les plans, observateurs détachés qui enregistrent les événements qui s'y déroulent sur de fragiles éclats de miroir. Les nerras ont la mainmise sur un inestimable trésor de connaissances, mais les archives nerras ne peuvent être lues que depuis un angle précis.

Au fil des siècles, les nerras ne voulurent plus se contenter d'observer l'histoire se dérouler. Au début, quelques-uns utilisèrent leurs miroirs pour aller de plan en plan. Depuis ces premières expéditions, les nerras se sont emparés de personnalités importantes pour les ramener à la Constellation des Yeux. Le pouvoir des nerras est ensuite utilisé pour créer une copie de la victime, parfaite mais moralement contraire. Puis, la copie comme la victime sont relâchées dans le monde pour y faire ce qu'elles veulent.

Bien que de tels enlèvements restent relativement peu fréquents, on sait que d'anciens royaumes ont vécu de véritables chamboulements historiques lorsque leurs dirigeants jumeaux se sont disputé le pouvoir. Et pendant que les doubles complotent et s'affrontent, les nerras envoient des hommes d'armes et des lanceurs de sorts participer à la lutte dans les deux camps.

Les nerras s'attaquent tout autant au bien qu'au mal, mais leurs objectifs globaux restent inconnus. Certains prétendent qu'une lutte interne fait rage entre ces créatures, reflet de leur double origine : des invocateurs qui sont pour moitié d'entre eux bons et l'autre moitié maléfiques. Quelques érudits s'imaginent que les nerras recherchent la réponse à une question vieille comme le monde, à savoir qui du bien et du mal est le plus fort. Ils créeraient donc des doubles afin de jauger l'issue de la confrontation. D'autres érudits pensent que les nerras apportent leur soutien au bien et au mal afin de manipuler l'histoire et de préserver la tension entre les deux pôles. Quelle que soit son explication, l'implication des nerras dans les affaires des mortels engendre habituellement le chaos.

Les nerras entreprennent des expéditions à travers les plans, déposant espions et hommes d'armes dans des régions qui leur semblent potentiellement importantes. Ces éclaireurs chroniquent leurs explorations, mais s'attaquent aussi aléatoirement aux différentes factions et aux puissantes créatures des environs. Il arrive que ces attaques mettent fin à des conflits quand elles n'en provoquent pas. Et quel que soit le camp qui l'emporte, les nerras semblent rester indifférents.

Rencontres

Les nerras combattent aux côtés de la plupart des autres créatures, mais ont une aversion pour les démons, les diables et les créatures engendrées par le Royaume Lointain. Ils sont proches des tisseurs dont ils partagent la maîtrise de la magie planaire. Cependant, rares sont leurs alliés à savoir ce qu'ils ont en tête, car les nerras ne partagent pas cette information.

Varoot nerra

Aux aguets en marge de la mêlée, le varoot nerra joue un rôle au combat qui donne sans doute une fausse idée de son importance aux yeux de son peuple. Les varoots regroupent éclaireurs et avant-gardes d'élite. Ils sortent de la Constellation des Yeux pour préparer les campagnes des nerras dans le monde. On dit qu'un varoot est un espion sans pareil, capable d'endosser l'aspect de n'importe quel humanoïde et de créer un déguisement pratiquement impénétrable.

Varoot nerra **Chasseur niveau 16**
Humanoïde immortel (métamorphe) de taille M 1 400 px

Pv 116 ; **péril** 58 **Initiative** +17
CA 30, **Vigueur** 27, **Réflexes** 30, **Volonté** 28 **Perception** +14
VD 6

Actions simples

Lame fragmentée (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 2d8 + 15 dégâts.

Vol de reflet (métamorphose) ✦ **à volonté**
Effet : le varoot devient le double parfait d'un ennemi situé dans un rayon de 10 cases. L'effet dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le varoot attaque. Tant que le varoot est sous cette forme et adjacent à l'ennemi dupliqué, lancez un d20 chaque fois qu'une créature autre que l'ennemi dupliqué lui porte une attaque de corps à corps ou à distance. Sur un résultat de 10 ou plus, l'attaque vise l'ennemi à la place du varoot. Par ailleurs, le varoot bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de +5 aux jets de dégâts contre l'ennemi qu'il a dupliqué.

Actions de mouvement

Éclipse miroir (téléportation) ✦ **à volonté**
Effet : le varoot se téléporte de 5 cases dans une case adjacente à un miroir ou un autre nerra.

Actions mineures

Empoigne miroir (téléportation) ✦ **à volonté**
Effet : un objet non porté de taille TP ou inférieure que voit le varoot et qui se situe dans un rayon de 10 cases est téléporté dans sa main. L'objet ne doit pas peser plus de 10 kilos.

Compétences Bluff +20, Diplomatie +20, Intuition +14, Larcin +18
For 20 (+13) **Dex** 21 (+13) **Sag** 13 (+9)
Con 14 (+10) **Int** 13 (+9) **Cha** 24 (+15)
Alignement non aligné **Langues** universel
Équipement épée longue

Les varoots nerras au combat

Le varoot s'approche de la cible choisie et adopte son apparence, créant un lien mystique entre eux deux. Tant que le nerra et son adversaire restent proches l'un de l'autre, les observateurs auront l'impression que leurs images se brouillent et se mêlent, rendant toute attaque de corps à corps ou à distance délicate.

Meerak nerra

Les meeraks constituent le cœur d'une troupe nerra. Leur corps est composé de fragments tranchants qui agrippent et coupent les ennemis qu'ils engagent. Des meutes de meeraks se regroupent à la tête de chaque assaut, neutralisant les premières lignes de défense tandis que leurs congénères plus puissants déboulent derrière eux.

Meerak nerra **Soldat sbire niveau 18**
Humanoïde immortel de taille M 500 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +16 **Perception** +14
CA 34, **Vigueur** 30, **Réflexes** 29, **Volonté** 29
VD 6

Actions simples

Entaille miroir ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +23 contre CA
Réussite : 13 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du meerak.

Actions de mouvement

Éclipse miroir (téléportation) ✦ **à volonté**
Effet : le meerak se téléporte de 5 cases dans une case adjacente à un miroir ou un autre nerra.

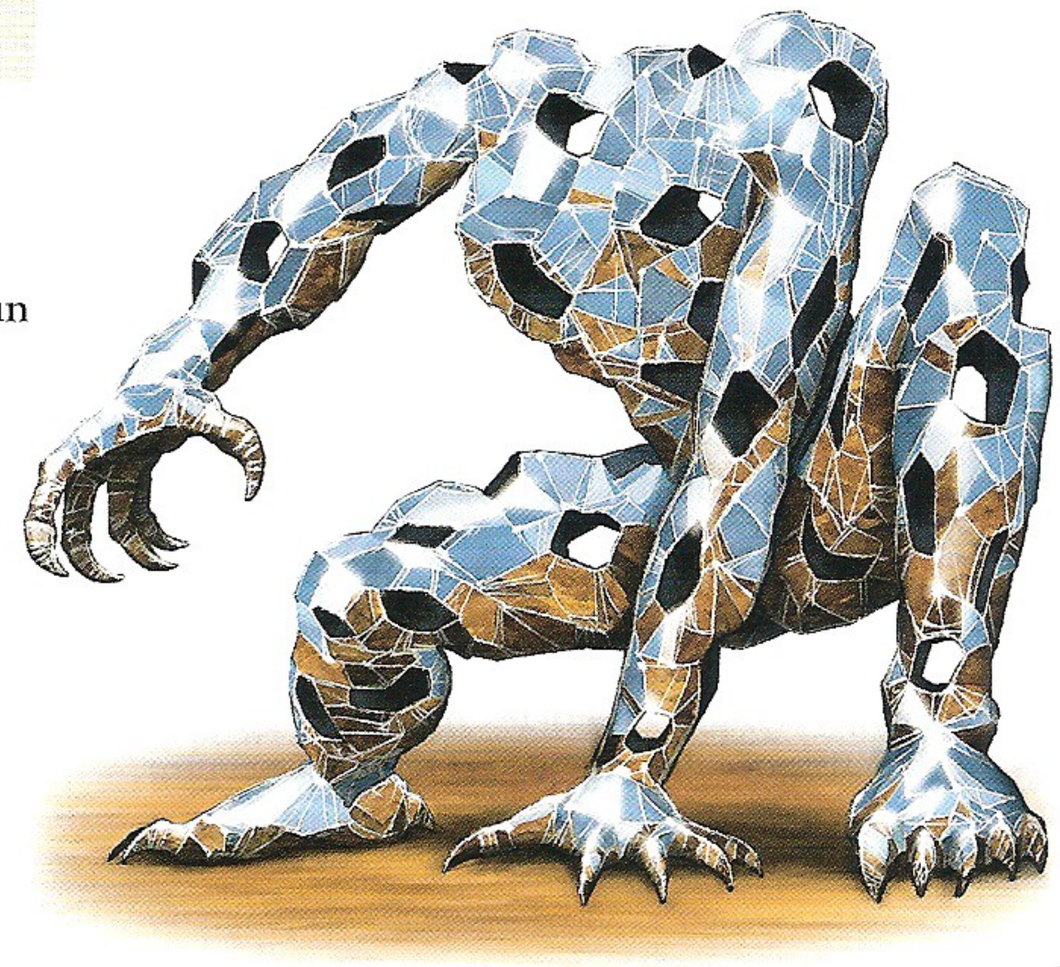
Actions déclenchées

Défense miroir
Déclencheur : un ennemi touche le meerak avec une attaque de corps à corps.
Effet (interruption immédiate) : le meerak inflige 10 dégâts à un autre ennemi qu'il voit situé dans un rayon de 10 cases.

For 23 (+15) **Dex** 21 (+14) **Sag** 20 (+14)
Con 15 (+11) **Int** 8 (+8) **Cha** 8 (+8)
Alignement non aligné **Langues** universel

Les meeraks nerras au combat

Le meerak se lance au combat avec une bravoure suicidaire, comptant sur le potentiel destructeur de son corps fracturé pour neutraliser temporairement un adversaire. Face aux combattants puissants, les meeraks forment un cordon impénétrable et réduisent leurs ennemis en charpie en se frayant un chemin parmi eux.



FRANZ VOHWINKEL

Kalareem nerra

Les attaquants savaient que « kalareem » était un titre accordé aux chevaliers nerras respectés, mais cette information ne suggérait en rien le caractère meurtrier de ces créatures au combat. Leurs lames étaient forgées de verre tranchant et, lorsqu'ils frappaient, leur corps semblait couler comme du métal liquide. Les kalareems se révélèrent pratiquement inattaquables. Leur forme changeante détournait les coups puis durcissait pour projeter des nuages de fragments d'acier qui réduisaient les guerriers les plus forts en lambeaux sanglants.

Kalareem nerra — **Soldat niveau 19**
Humanoïde immortel de taille M — 2 400 px

Pv 175 ; **péril** 87 — **Initiative** +17
CA 34, **Vigueur** 32, **Réflexes** 31, **Volonté** 30 — **Perception** +14
VD 6

Actions simples

Lame fragmentée (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +24 contre CA
Réussite : 3d8 + 14 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du kalareem.

Décharge de fragments ✦ **à volonté**
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +24 contre CA
Réussite : 3d6 + 8 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du kalareem.

Actions de mouvement

Éclipse miroir (téléportation) ✦ **à volonté**
Effet : le kalareem se téléporte de 5 cases dans une case adjacente à un miroir ou un autre nerra.

Actions déclenchées

Image miroir ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi adjacent et marqué par le kalareem effectue une attaque de corps à corps ou à distance qui ne prend pas le kalareem pour cible.
Effet (interruption immédiate) : l'ennemi en question vise le kalareem à la place.

Défense miroir ✦ **se recharge** si le pouvoir rate
Déclencheur : un ennemi touche le kalareem avec une attaque de corps à corps.
Attaque (interruption immédiate) : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +25 contre Volonté
Réussite : la cible subit autant de dégâts que son attaque en a infligés.

Compétences Intuition +19
For 24 (+16) — **Dex** 22 (+15) — **Sag** 20 (+14)
Con 15 (+11) — **Int** 16 (+12) — **Cha** 10 (+9)
Alignement non aligné — **Langues** universel

Les kalareems nerras au combat

Le kalareem est en quelque sorte le garde du corps d'autres nerras et donne volontiers sa vie pour ceux qu'il protège. Il utilise *image miroir* pour dévier les attaques visant ses alliés tout en attaquant les adversaires avec *lame fragmentée*. Il conserve *défense miroir* au cas où il subit un vilain coup. À ce moment-là, son corps tout entier scintille et reflète l'image de l'ennemi alors que la puissance de l'attaque est retournée contre son assaillant.

Sillit nerra

Les sillits sont les plus mystérieux des nerras. Ces lanceurs de sorts puissants ourdissent des complots à l'échelle de plusieurs plans, servent d'agents de terrain et d'éclaireurs implacables. Au cœur de la bataille, ils dévoilent leur véritable force lorsque les meilleurs combattants ennemis disparaissent soudain, emportés dans les reflets qui courent sur leur forme meurtrière.

Sillit nerra — **Contrôleur niveau 19**
Humanoïde immortel de taille M — 2 400 px

Pv 181 ; **péril** 90 — **Initiative** +10
CA 31, **Vigueur** 30, **Réflexes** 31, **Volonté** 32 — **Perception** +11
VD 6

Actions simples

Portail miroir (téléportation) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +22 contre Volonté
Réussite : 3d8 + 9 dégâts, et le sillit téléporte la cible dans un espace adjacent à un allié situé dans un rayon de 10 cases.

Image déformée (téléportation) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +22 contre Vigueur
Réussite : 2d10 + 16 dégâts, et le sillit téléporte la cible de 3 cases.

Image capturée ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : distance 10 (une créature) ; +22 contre Volonté
Réussite : la cible est retirée du jeu (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin de l'effet, chaque fois qu'un ennemi inflige des dégâts au sillit, la cible subit 20 dégâts. Lorsque l'effet prend fin, la cible réapparaît dans une case inoccupée au choix du sillit dans un rayon de 5 cases de ce dernier. Si le sillit est réduit à 0 point de vie, l'effet prend fin.

Actions de mouvement

Éclipse miroir (téléportation) ✦ **à volonté**
Effet : le sillit se téléporte de 5 cases dans une case adjacente à un miroir ou un autre nerra.

Actions mineures

Empoigne miroir (téléportation) ✦ **à volonté**
Effet : un objet non porté de taille TP ou inférieure que voit le sillit et qui se situe dans un rayon de 10 cases est téléporté dans sa main. L'objet ne doit pas peser plus de 10 kilos.

Compétences Arcanes +20, Bluff +18, Diplomatie +18, Intuition +16
For 12 (+10) — **Dex** 13 (+10) — **Sag** 14 (+11)
Con 21 (+14) — **Int** 22 (+15) — **Cha** 19 (+13)
Alignement non aligné — **Langues** universel

Les sillits nerras au combat

Les pouvoirs du sillit puisent leur énergie dans les images qui se reflètent sur son corps. En déformant et en déplaçant ces reflets, il manipule les créatures et les objets qu'ils représentent, projetant des adversaires à l'autre bout du champ de bataille ou s'emparant d'objets. *Image capturée* est son pouvoir le plus dangereux car il peut enfermer une créature entre les murs d'une prison miroir.

Delphar nerra

Les troupes nerras attaquent sur l'ordre des delphars, qui passent de longues années à la tête de forces d'intervention sur divers plans, renforçant leur résolution et perfectionnant leurs tactiques. Les soldats qui sont sous leur commandement brisent les lignes défensives comme le ferait une vague vivante, et la lame scintillante du delphar montre la voie en faisant de véritables ravages.

Delphar nerra **Soldat (meneur) niveau 20**
Humanoïde immortel de taille G 2 800 px

Pv 187 ; **péril** 93 **Initiative** +16
CA 35, **Vigueur** 32, **Réflexes** 30, **Volonté** 32 **Perception** +20
VD 8

Traits

☼ **Rempart miroir** ✦ **aura** 5
Les nerras pris dans l'aura peuvent se téléporter de 10 cases au lieu de 5 avec *éclipse miroir*.

Actions simples

⊕ **Lame fragmentée** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +25 contre CA
Réussite : 4d8 + 10 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du delphar.

⊁ **Décharge rasoir** ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +23 contre Réflexes
Réussite : 4d6 + 7 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du delphar.

Actions de mouvement

Éclipse miroir (téléportation) ✦ **à volonté**
Effet : le delphar se téléporte de 5 cases dans une case adjacente à un miroir ou un autre nerra.

Actions déclenchées

⇦ **Empoigne miroir** (téléportation) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi marqué par le delphar effectue une attaque qui ne le prend pas pour cible.
Attaque (réaction immédiate) : explosion de proximité 10 (l'ennemi en question pris dans l'explosion) ; +25 contre Volonté
Réussite : le delphar téléporte la cible dans une case qui lui est adjacente.

Compétences Histoire +21, Intuition +20

For 26 (+18)	**Dex** 18 (+14)	**Sag** 21 (+15)
Con 19 (+14)	**Int** 23 (+16)	**Cha** 15 (+12)

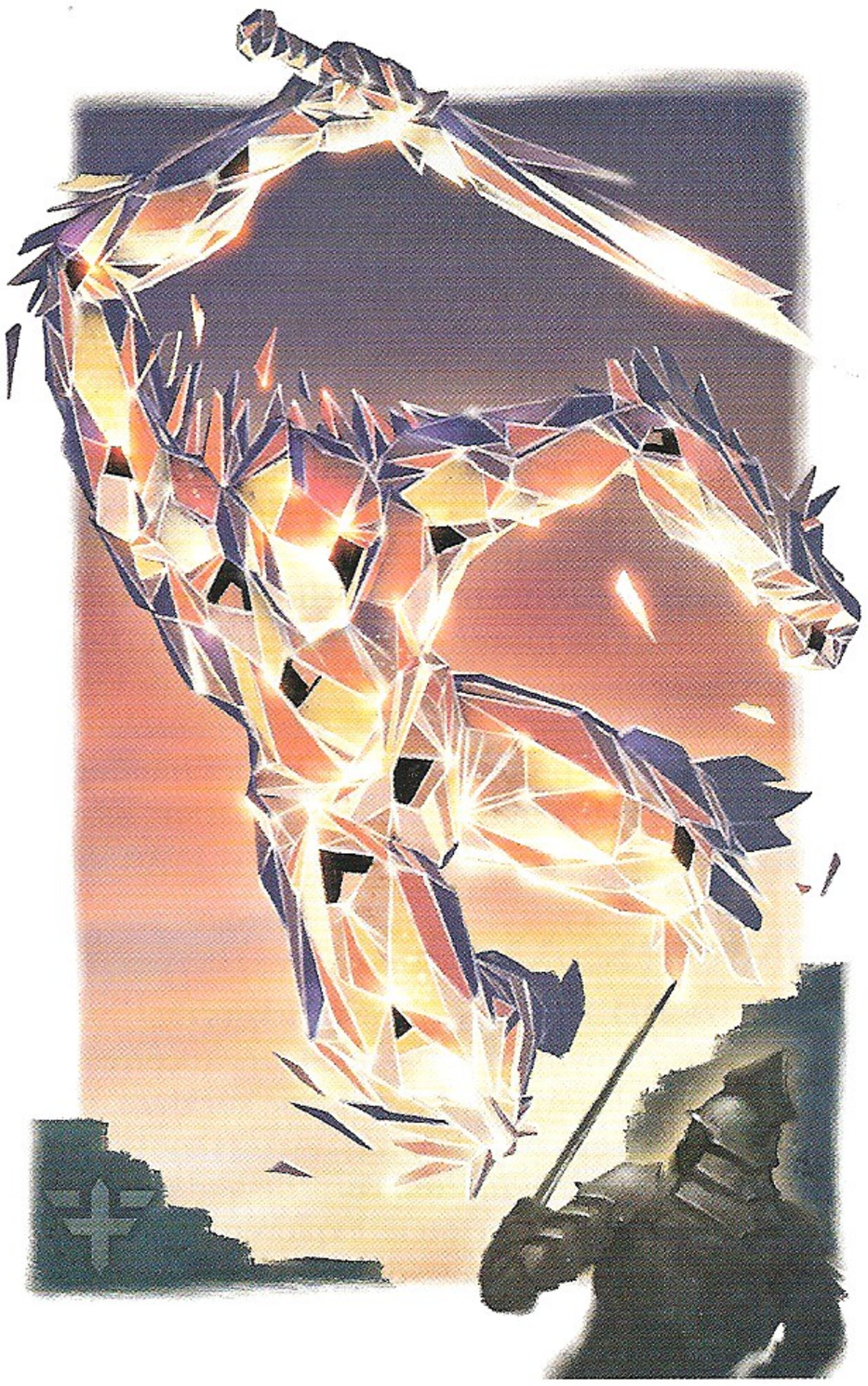
Alignement non aligné **Langues** universel
Équipement épée longue

Les delphars nerras au combat

Le delphar se tient au cœur du combat, ses alliés à proximité pour augmenter l'effet de leur *éclipse miroir*. Il marque les combattants de corps à corps les plus redoutables avec *lame fragmentée*, gênant leurs attaques contre ses alliés moins puissants. Lorsqu'un ennemi marqué ignore un delphar, il utilise le reflet de cet adversaire pour le faire venir à lui.

Teltarym nerra

Les teltaryms étaient les ouvriers des nerras. Bien que leur forme soit humanoïde, ces brutes primaires se battent plutôt comme des animaux fous. Leurs poings massifs peuvent marteler leurs ennemis jusqu'à en faire des tas de chair informe. Pourtant, leur pouvoir le plus puissant leur permet de renvoyer sur leurs ennemis la douleur de leurs attaques.



Teltarym nerra **Brute niveau 21**
Humanoïde immortel de taille G 3 200 px

Pv 237 ; **péril** 118 **Initiative** +15
CA 33, **Vigueur** 33, **Réflexes** 30, **Volonté** 31 **Perception** +16
VD 8

Actions simples

⊕ **Poing marteleur** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +26 contre CA
Réussite : 2d10 + 10 dégâts, et le teltarym pousse la cible de 1 case.

⸸ **Volée marteleuse** ✦ **à volonté**
Effet : le teltarym utilise *poing marteleur* deux fois.

Actions de mouvement

Éclipse miroir (téléportation) ✦ **à volonté**
Effet : le teltarym se téléporte de 5 cases dans une case adjacente à un miroir ou un autre nerra.

Actions déclenchées

Douleur réfléchie ✦ **se recharge** quand le teltarym est en péril pour la première fois
Déclencheur : un ennemi touche le teltarym avec une attaque de corps à corps.
Effet (réaction immédiate) : l'ennemi en question subit des dégâts égaux à la moitié des dégâts de l'attaque.

For 26 (+18)	**Dex** 21 (+15)	**Sag** 23 (+16)
Con 17 (+13)	**Int** 8 (+9)	**Cha** 10 (+10)

Alignement non aligné **Langues** universel

Les teltaryms nerras au combat

Le teltarym est un combattant stoïque. Son visage dépourvu de bouche ne réagit à aucune blessure et ne témoigne d'aucune douleur. Il utilise *volée marteleuse* contre les combattants de corps à corps qui paraissent puissants, comptant sur *douleur réfléchie* pour dissuader les ennemis de l'attaquer. Chaque fois que ce pouvoir se déclenche, le reflet d'un ennemi apparaît et frappe l'attaquant.

NORKER

La magie et l'énergie du Chaos Élémentaire sont capables de transmuter l'essence même des créatures vivantes qui y résident. Des mutations bizarres se manifestent lorsque de telles créatures sont exposées à de l'énergie planaire plusieurs générations durant. La puissance des éléments les imprègne alors et devient une partie intégrante de leur être.

Les norkers descendent de gobelins qui ont quitté le monde pour s'aventurer dans les plans. Trop faibles pour survivre bien longtemps dans les régions les plus exposées du Chaos Élémentaire, ils cherchèrent à s'abriter dans les profondes cavernes des montagnes et îles de terre élémentaire. Le temps passant, ils acquirent la force et la résistance de cette terre.

Connaissance

Histoire DD 23 : bien que les norkers du Chaos Élémentaire soient aussi petits que leurs ancêtres gobelins, la force de la terre leur permet de survivre, même dans ce plan éprouvant. Certains norkers sont revenus vivre dans le royaume mortel. Forts de leurs aptitudes, ils résident en Outreterre qu'ils explorent.

Dans le monde, on trouve des norkers près des sites de pouvoir élémentaire, comme par exemple les volcans et les failles planaires. Pour la même raison, ils sont attirés par les temples et oratoires dédiés au Mal Élémentaire. Leur intelligence limitée en fait des ouvriers idéaux et une chair à canon parfaite.

Certains sages pensent que le lien existant entre les norkers et le Culte du Mal Élémentaire est plus qu'une coïncidence. Ils croient que les premiers gobelins devenus des norkers pourraient avoir demeuré au sein de domaines telluriques qui constituaient des réservoirs de puissance pour Ogrémokh ou son maître, l'Œil Élémentaire Ancestral. Les norkers qui sont au service du Culte du Mal Élémentaire passent beaucoup de leur temps à rechercher des temples oubliés et des oratoires dissimulés de l'Œil Élémentaire Ancestral.

Rencontres

Les norkers font des serviteurs et esclaves dévoués. Une meute de tels monstres apparaît généralement sous le commandement d'un prêtre du Mal Élémentaire, d'un démon ou de quelque autre chef élémentaire puissant. Les acolytes de l'Œil Élémentaire Ancestral les utilisent pour défendre leurs temples, servir de gardes du corps et faire office de main-d'œuvre corvéable. Ces brutes à l'intelligence limitée font d'excellents serviteurs du culte parce qu'elles sont trop stupides pour comprendre ou révéler des secrets.

Bouclier de pierre norker

Armée de simples massues et de boucliers, une foule agitée s'approcha des norkers dans l'intention de les éliminer puisqu'ils étaient au service de l'Œil Élémentaire Ancestral. Les humains les plus lourdement armés et protégés s'avancèrent en soulevant un nuage de poussière, les insultant comme s'il s'agissait de simple racaille gobeline. Une poignée de vétérans gardèrent cependant le silence. Ils avaient déjà affronté de telles créatures et savaient que les norkers étaient plus dangereux qu'il n'y paraissait.

Bouclier de pierre norker — **Soldat niveau 12**
Humanoïde élémentaire de taille P — 700 px

Pv 124 ; **péril** 62 — **Initiative** +12
CA 28, **Vigueur** 25, **Réflexes** 23, **Volonté** 23 — **Perception** +8
VD 6 — Vision nocturne

Actions simples

⊕ **Gourdin** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 3d6 + 8 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du bouclier de pierre.

⊕ **Javeline** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10/20 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 2d6 + 4 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du bouclier de pierre.

Actions déclenchées

↯ **Réprimande élémentaire** ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi touche le bouclier de pierre avec une attaque de corps à corps.
Attaque (réaction immédiate) : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +19 contre CA
Réussite : 1d8 + 4 dégâts.

↯ **Danse du bouclier** ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi adjacent marqué par le bouclier de pierre se décale.
Attaque (action d'opportunité) : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +15 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 4 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

For 19 (+10)	**Dex** 19 (+10)	**Sag** 15 (+8)
Con 20 (+11)	**Int** 8 (+5)	**Cha** 17 (+9)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Équipement bouclier léger, gourdin, 3 javelines

Les boucliers de pierre norkers au combat

Les cultes de l'Œil Élémentaire Ancestral, les adorateurs d'Ogrémokh et autres adeptes de la terre élémentaire recrutent, équipent et forment des boucliers de pierre norkers. Ces derniers constituent la première ligne de défense. Ils se battent en formation serrée, martelant leurs adversaires avec *gourdin* et *danse du bouclier.*

Fantassin norker

Les fantassins constituent la grande majorité des troupes norkers. Ils attaquent par vagues successives et bien que leurs coups soient faibles, un adversaire assailli par cette foule se retrouve vite submergé.

Fantassin norker	**Brute sbire niveau 15**
Humanoïde élémentaire de taille P	300 px
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	**Initiative** +11
	Perception +11
CA 28, **Vigueur** 28, **Réflexes** 25, **Volonté** 27	Vision nocturne
VD 6	
Traits	
Brute harassante	
Un ennemi adjacent au fantassin subit des dégâts supplémentaires de la part des attaques des alliés du fantassin égaux au double du nombre de fantassins qui sont adjacents à cet ennemi.	
Actions simples	
Gourdin (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA	
Réussite : 11 dégâts.	
For 17 (+10) **Dex** 19 (+11) **Sag** 18 (+11)	
Con 23 (+13) **Int** 6 (+5) **Cha** 11 (+7)	
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun	
Équipement gourdin	

Les fantassins norkers au combat

Les fantassins sont dépourvus de l'initiative et de l'intuition nécessaires pour employer quelque autre tactique qu'une charge en bonne et due forme. Pour autant, ils suivent les ordres de leur chef, ouvrant la voie à des alliés plus puissants. Un adversaire entouré de fantassins peut rapidement tomber sous leurs attaques et celles de leurs alliés.

Arpenteur de pierre norker

La puissance de la terre élémentaire imprègne chaque norker, mais leurs guerriers sont généralement trop stupides pour apprendre à manier un tel pouvoir. Les arpenteurs de pierre sont la meurtrière exception qui confirme la règle. Formés par de puissants disciples de l'énergie élémentaire, ces monstres sont capables de se déplacer à travers la terre comme des poissons dans l'eau.

Arpenteur de pierre norker	**Franc-tireur niveau 15**
Humanoïde élémentaire de taille P	1 200 px
Pv 150 ; **péril** 75	**Initiative** +14
CA 29, **Vigueur** 27, **Réflexes** 25, **Volonté** 26	**Perception** +11
VD 6	Vision nocturne
Traits	
Avantage de combat	
Les attaques de l'arpenteur de pierre infligent 5 dégâts supplémentaires aux créatures lui conférant un avantage de combat.	
Réflexes éclair	
L'arpenteur de pierre bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité.	
Actions simples	
Hachette (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre CA	
Réussite : 3d6 + 13 dégâts.	
Hachette (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +20 contre CA	
Réussite : 3d6 + 8 dégâts.	
Actions de mouvement	
Passage dans la terre ✦ **à volonté**	
Effet : l'arpenteur de pierre se déplace à sa VD et peut traverser la pierre et la roche comme s'il usait de déphasage.	
Actions déclenchées	
Réprimande élémentaire ✦ **à volonté**	
Déclencheur : un ennemi touche l'arpenteur de pierre avec une attaque de corps à corps.	
Attaque (réaction immédiate) : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +20 contre CA	
Réussite : 1d8 + 2 dégâts.	
For 17 (+10) **Dex** 20 (+12) **Sag** 19 (+11)	
Con 22 (+13) **Int** 8 (+6) **Cha** 11 (+7)	
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun	
Équipement 3 hachettes	

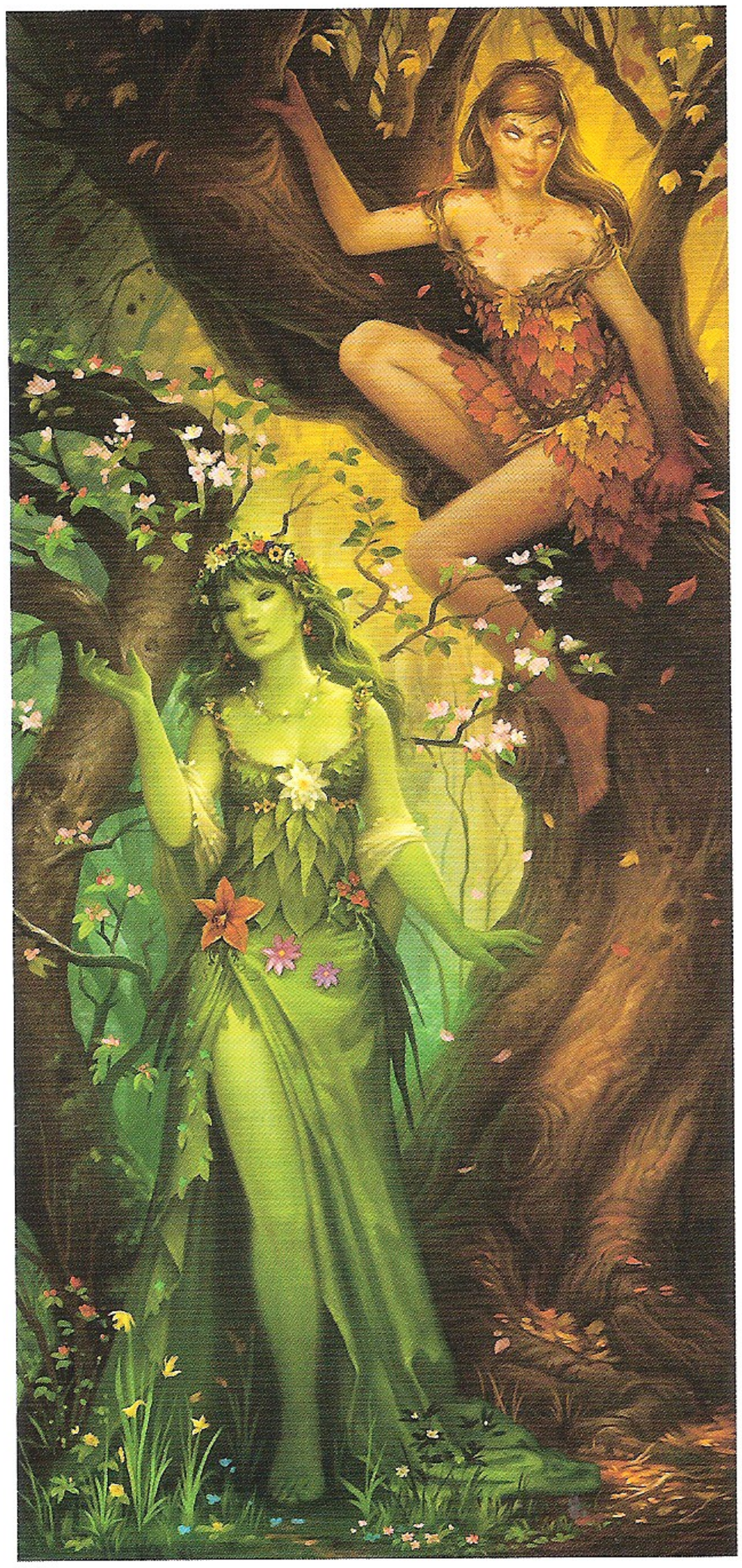
Les arpenteurs de pierre norkers au combat

Les arpenteurs de pierre norkers vont généralement au combat sous les ordres d'un allié plus puissant. À son commandement, le norker utilise *passage dans la terre* pour rejoindre la mêlée en déphasage, effectuant des attaques de *hachette* et comptant sur *réprimande élémentaire* pour refréner les contre-attaques.

STEVE ELLIS

NYMPHE

Parmi les grands esprits primaux du monde, quatre sœurs apparurent à l'aube des temps, plus belles et plus sauvages que tout autre esprit de la nature. Ces sœurs étaient les saisons : Été, Automne, Hiver et Printemps. Alors même que la Guerre de l'Aube faisait rage dans tout le cosmos, elles jouaient à grands éclats de rire, courant les unes après les autres dans le monde. Durant leurs jeux, elles rencontrèrent des frères du vent, voilés derrière un rideau de pluie et de brouillard et de riches parfums d'océan. Les enfants des quatre saisons et des quatre vents furent les nymphes, des êtres féeriques incarnant les liens de leurs mères avec les saisons et la nature inconstante et tempétueuse de leurs pères.



Nymphe de printemps et nymphe d'automne

Lorsque la Guerre de l'Aube prit fin, les esprits des saisons furent confrontés à une nouvelle tâche : celle de maintenir la poursuite des cycles naturels dans un monde libéré des intrusions divines et de la destruction originelle. Les nymphes, elles, se retirèrent tout d'abord en Féerie pour y vivre libres et farouches, en harmonie avec la nature, mais de tels esprits sauvages ne purent se satisfaire d'une existence tranquille pour toujours. Leur attention fut attirée par les créatures mortelles du monde et elles s'en amusèrent. Elles rirent de la facilité avec laquelle des mots futiles pouvaient ébranler le cœur des mortels, de la manière dont ceux-ci étaient contrariés face aux changements des vents et de la chance, du pouvoir que la beauté sauvage des nymphes exerçait sur eux, de la ferveur avec laquelle ils proclamaient des serments de fidélité et de dévotion afin de gagner la faveur des nymphes. Elles en firent leurs jouets, particulièrement des hommes, éprouvant leur esprit et leur cœur, et en furent satisfaites tant ils les divertissaient.

Les jouets cassaient parfois... et alors ? Les nymphes découvrirent qu'il pouvait être amusant de briser leurs jouets, que ce soit en transformant les mortels en ombres d'eux-mêmes, le cœur brisé, ou en fracassant leur corps fragile lorsqu'ils n'amusaient plus leurs maîtresses. Les nymphes ne se sentaient pas véritablement concernées : la vie est abondante et constitue un jeu en perpétuel renouvellement. Seul le plaisir du jeu leur importait, rien d'autre. Absolument rien.

Connaissance

Nature DD 23 : de toutes les créatures féeriques, les nymphes sont les plus farouches et les plus capricieuses. Leur beauté, celle de la nature brute et indomptée, est si sublime que même des demi-dieux et des exarques divins ont voulu faire d'une nymphe leur épouse.

Les nymphes d'hiver s'accrochent à la vision pragmatique selon laquelle ce sont les plus forts qui survivent. Les nymphes de printemps perçoivent la nouvelle vie qui toujours jaillit pour remplacer l'ancienne. Les nymphes d'été vivent dans un état de contemplation émerveillée devant les mystères de l'éternité. Enfin, les nymphes d'automne sont sujettes à la mélancolie car elles imaginent la vie en déclin perpétuel.

De tristesse, certaines nymphes d'automne se débarrassent de leur aspect et de leurs jeux en s'abandonnant à la nature sauvage. Les nymphes des bois constituent la première étape de transformation de ces êtres féeriques désespérés, certaines continuant jusqu'à devenir des dryades. Ces anciennes nymphes conservent une illusion de leur précédente identité, un voile de vent et de pluie qu'elles utilisent pour envoûter les mortels qui cherchent à faire du mal au monde naturel. Violentes dans leur tristesse, ces nymphes déchues protègent les contrées sylvestres et autres lieux sauvages, oubliées de leurs sœurs qui batifolent toujours.

HOWARD LYON

Rencontres

Des satyres lubriques et des sylvaniens imposants habitent les prairies des nymphes de printemps, tandis que des gnomes et des elfes profitent des sports auxquels se livrent les nymphes joueuses. Les nymphes d'hiver chassent montées sur des loups, hurlant et sonnant du cor à la pleine lune. Bien que des humanoïdes mâles recherchent des nymphes pour en faire leur compagne ou leur épouse, ces unions finissent habituellement très mal lorsque la nymphe, changeante, se déclare pour un autre, emportée par un caprice.

Nymphe de printemps

Elle se tient près de la rivière qui traverse le pré, un collier de pétales colorés entourant son visage parfait et souriant. Sa robe est ornée de roses et de marguerites, de crocus et de jonquilles, de fleurs de pommier et de cerisier. La douce brise printanière est lourde du parfum de sa tenue.

À la lumière du soleil, elle fait signe de venir. Alors que l'observateur s'approche, elle rit, se retourne et file. Intrigué, le mortel la suit.

Nymphe de printemps **Contrôleur niveau 5**
Humanoïde féerique de taille M 200 px

Pv 63 ; **péril** 31 **Initiative** +6
CA 19, **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 18 **Perception** +3
VD 6 (déplacement forestier) Vision nocturne

Traits

Défense de charme
La nymphe de printemps bénéficie d'un bonus de +3 à toutes les défenses quand elle est adjacente à une créature qu'elle domine.

Actions simples

⊕ **Baiser de la passion** (charme, psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 3 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Chant du printemps (charme, psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +8 contre Volonté
Réussite : 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Parfum floral (charme) ✦ **se recharge** quand aucun ennemi n'est dominé par ce pouvoir
Attaque : distance 10 (une créature ralentie ou hébétée) ; +8 contre Volonté
Réussite : la nymphe tire la cible de 3 cases, et celle-ci est dominée (sauvegarde annule).

Nuage de fleurs (sommeil) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins (les ennemis non dominés pris dans l'explosion) ; +10 contre Volonté
Réussite : la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est inconsciente (sauvegarde annule).

Compétences Bluff +13, Diplomatie +13, Nature +8
For 16 (+5) **Dex** 18 (+6) **Sag** 13 (+3)
Con 15 (+4) **Int** 15 (+4) **Cha** 22 (+8)
Alignement non aligné **Langues** commun, elfique

Les nymphes de printemps au combat

La nymphe de printemps ne recherche qu'une chose : une myriade de sensations. Lorsque ses jeux de tentation et de manipulation cessent de l'amuser, elle aspire à des plaisirs inspirés des jeux physiques auxquels jouent les mortels. Elle se délecte de désirs, d'amour et d'épreuves. Elle se réjouit en observant les mortels s'affronter pour la protéger ou pour obtenir une marque de son estime. La mort de l'un d'entre eux ne représente rien pour elle, car le printemps amène toujours une nouvelle vie. La nymphe de printemps fait cependant un effort pour épargner l'un des combattants. Elle domine le mortel le plus séduisant ou le plus distrayant. Une fois le combat terminé, elle peut rendre cette influence permanente en l'exposant continuellement à son parfum envoûtant.

Nymphe d'automne

À l'automne, après les moissons, le vent fraîchit et les feuilles se rabougrissent. En attendant de tomber, elles murmurent comment elles ont bu les orages du printemps, se sont baignées au soleil éternel de l'été, ont porté des fruits et déposé des graines. Il en va ainsi de tout être vivant, et le plaisir d'une nymphe d'automne est de récolter les détails intimes de ces histoires.

Les nymphes d'automne comptent les anneaux des troncs des arbres déracinés et récupèrent les anciennes histoires détenues par le bois. Elles commercent des secrets, sur la base d'un pour un, échangeant avec jubilation les particularités complexes de la vie d'un mortel contre les rêves d'un grand arbre vénérable qui a été témoin des triomphes et des inconsciences de siècles d'existence mortelle.

Nymphe d'automne **Franc-tireur niveau 8**
Humanoïde féerique de taille M 350 px

Pv 89 ; **péril** 44 **Initiative** +11
CA 22, **Vigueur** 21, **Réflexes** 19, **Volonté** 20 **Perception** +7
VD 6, vol 6 (maladroit) Vision nocturne

Actions simples

⊕ **Force du chêne** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 2d6 + 9 dégâts, et la nymphe pousse la cible de 1 case.

Sombre révélation (charme, psychique) ✦ **recharge** ⚅
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre Volonté
Réussite : 1d8 + 4 dégâts psychiques, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Jeu de murmures (psychique) ✦ **se recharge** si le pouvoir rate
Attaque : distance 10 (une créature) ; +11 contre Volonté
Réussite : 1d8 + 4 dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que la nymphe soit réduite à 0 point de vie, chaque fois qu'une créature se sauvegarde contre ces dégâts continus, le plus proche allié situé dans un rayon de 10 cases de cette créature les subit lui aussi. Quand la nymphe est réduite à 0 point de vie, l'effet prend fin et la créature alors affectée par les dégâts continus subit 15 dégâts psychiques.

Actions de mouvement

Vent d'automne ✦ **à volonté** (1/round)
Effet : la nymphe se décale de 1 case ou se déplace à sa VD, puis elle utilise *force du chêne*.

Actions déclenchées

Secret des feuilles d'automne ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi rate la nymphe avec une attaque de corps à corps.
Effet (réaction immédiate) : la nymphe se décale de 3 cases.

Compétences Acrobaties +14, Bluff +14, Nature +12
For 16 (+7) **Dex** 20 (+9) **Sag** 17 (+7)
Con 17 (+7) **Int** 22 (+10) **Cha** 21 (+9)
Alignement non aligné **Langues** commun, elfique

Les nymphes d'automne au combat

Elle murmura à l'homme le secret qu'il recherchait, mais il refusa de lui donner un des siens en échange. Alors la nymphe lui raconta d'autres histoires, des rumeurs fondées pour certaines et imaginaires pour d'autres, éveillant les germes du doute et de la peur enfouis dans le cœur de tout mortel. Bien que l'impact de cette *sombre révélation* soit derrière lui, il entend toujours son murmure dans chaque brise et dans le bruissement des feuilles, l'avertissant d'événements futurs qui surviendront peut-être, de prétendus amis et d'amours simulés. Elle lui rappelle que le bonheur et la beauté sont éphémères. Il regrette de lui avoir jamais parlé, car sa vengeance est aussi insistante que le vent. Il aspire de nouveau au confort et à la sécurité de l'ignorance.

Nymphe des bois

Au plus profond des contrées sauvages, un voyageur aperçoit un arbre dont la forme lui rappelle celle d'une femme. Ses branches s'étirent vers les cieux, comme implorant le ciel. Parfois, il ne se trouve qu'un motif imprécis sur l'écorce ou la fibre pour évoquer le visage d'une femme. Elle semble prisonnière du bois, ses yeux éteints et hantés. Des érudits disent que l'esprit d'une jeune femme maudite et condamnée à vivre le reste de son existence dans l'isolement réside dans le tronc d'un tel arbre. Des aventuriers parlent cependant de nymphes d'automne perdues qui se sont lassées de leurs jeux ou ont perdu leur propre cœur à ceux de l'amour, emporté par un mortel qui leur a échappé. Ces nymphes d'automne deviennent des nymphes des bois, prises à mi-chemin de leur transformation en arbre.

Nymphe des bois — **Soldat niveau 10**
Humanoïde féerique de taille M — 500 px

Pv 104 ; **péril** 52 — **Initiative** +10
CA 26, **Vigueur** 21, **Réflexes** 21, **Volonté** 24 — **Perception** +13
VD 6 (déplacement forestier) — Vision nocturne

Traits

Régénération (guérison)
Chaque fois que la nymphe des bois a au moins 1 point de vie et débute son tour de jeu adjacente à son arbre ou à l'intérieur de celui-ci, elle regagne 5 points de vie.

Liée à son arbre
Chaque nymphe des bois est liée à un arbre qui occupe 1 case. Elle peut pénétrer dans cette case et dispose d'un abri supérieur quand elle s'y situe. Par ailleurs, la nymphe des bois considère l'arbre comme un allié pour ce qui est de la prise en tenaille.

Actions simples

⊕ **Mains de bois** ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 3d8 + 5 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la nymphe.

Prisonnière du bois (téléportation) ✦ **se recharge** quand aucun ennemi n'est dans l'arbre de la nymphe
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre Réflexes
Réussite : la nymphe téléporte la cible de 6 cases dans la case occupée par son arbre, et la cible est retirée du jeu (sauvegarde annule). Lorsque l'effet prend fin, la cible réapparaît dans une case inoccupée de son choix adjacente à l'arbre.
Effet : la nymphe se téléporte de 8 cases dans une case adjacente à son arbre.

Cri de solitude (charme, psychique) ✦ **rencontre**
Attaque : distance 20 (une créature) ; +15 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 9 dégâts psychiques.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que la nymphe soit réduite à 0 point de vie, la cible est marquée et subit 5 dégâts à la fin de tout tour de jeu où elle n'est pas adjacente à la nymphe ou plus proche de la nymphe qu'elle n'a débuté son tour de jeu.

Actions mineures

Maison arbre (téléportation) ✦ **à volonté**
Condition : la nymphe doit se situer dans un rayon de 6 cases de son arbre.
Effet : la nymphe se téléporte dans une case adjacente à son arbre.

Compétences Diplomatie +15, Intuition +13, Nature +13
For 18 (+9) — **Dex** 17 (+8) — **Sag** 16 (+8)
Con 16 (+8) — **Int** 18 (+9) — **Cha** 21 (+10)
Alignement non aligné — **Langues** commun, elfique

Les nymphes des bois au combat

Les bûcherons parlent avec peur des événements qui leur valent de susciter le courroux d'une nymphe des bois. Leur visage devient blême et leurs yeux s'écarquillent. Ils disent que les arbres de la forêt se sont animés, les matraquant de leurs membres massifs tout en leur arrachant la peau et en leur griffant les yeux. Ils racontent comment la nymphe a pris l'un d'eux dans ses bras, et comment tous deux ont disparu dans un arbre pour ne plus jamais en sortir.

Lors des nuits d'hiver, les bûcherons lèvent leur verre en direction du siège vide de leur compagnon et se disent qu'il est peut-être en vie quelque part, prisonnier du bois en compagnie de la nymphe esseulée.

Nymphe d'hiver

Dans les collines et les montagnes lointaines où elles demeurent, les nymphes d'hiver jouent à un jeu mortel. Déchaînées, elles courent les vents, criant et s'exclamant alors qu'elles fondent sur la proie la plus redoutable. Elles ne s'intéressent pas aux faibles, préférant attendre que les veaux grandissent et deviennent des trophées de valeur. Les têtes de leurs victimes décorent les vallées givrées où elles élisent domicile.

Nymphe d'hiver — **Artilleur niveau 15**
Humanoïde féerique de taille M — 1 200 px

Pv 116 ; **péril** 58 — **Initiative** +15
CA 27, **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 26 — **Perception** +19
VD 7 (déplacement forestier), vol 10 — Vision nocturne

Actions simples

⊕ **Couteau du chasseur** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 2d6 + 8 dégâts, et la nymphe se décale de 1 case.

Vent d'hiver (arme, froid) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20/40 (une ou deux créatures) ; +22 contre CA
Réussite : 2d6 + 5 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Vent agaçant ✦ **recharge** ⚄ ⁞⁞
Attaque : décharge de proximité 5 (une, deux ou trois créatures prises dans la décharge) ; +20 contre CA
Réussite : 2d6 + 7 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Tempête de flèches (arme) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de zone 3 à 20 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +22 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Compétences Athlétisme +18, Discrétion +20, Endurance +17, Nature +19
For 23 (+13) — **Dex** 26 (+15) — **Sag** 25 (+14)
Con 20 (+12) — **Int** 20 (+12) — **Cha** 19 (+11)
Alignement non aligné — **Langues** commun, elfique, géant
Équipement dague, arc long, 40 flèches

Nymphes d'hiver au combat

Les nymphes d'hiver courent en tête de la Horde Sauvage. Elles sont vêtues de peaux et portées par le vent. Leur chevelure, composée d'orties vert et brun, se déroule derrière elles tandis que le vent les propulse vers leur proie. Mais toutes les proies ne satisfont pas la nymphe d'hiver. Elle n'est stimulée que par les humanoïdes et bêtes les plus rusés valant vraiment la peine d'être chassés. Elles sont les faux tranchantes de l'hiver qui abattent l'ancienne vie pour faire place à la nouvelle.

Nymphe d'été

L'aînée et la plus sage des enfants des saisons, la nymphe d'été voit tout ce qui arrive. Ses yeux ont la couleur du soleil. Elle dégage une chaleur semblable à celle des jours d'été de l'enfance. Elle adore un vieux jeu pratiqué à toute époque et dans tous les mondes. Depuis son foyer en Féerie, elle se rend dans le monde, en Gisombre, dans la Mer Astrale et dans le Chaos Élémentaire. Elle joue avec les dieux et les dragons, et des créatures dans chacun de ces mondes lui obéissent. Elle est l'enfant de la toute première entité vivante, et ses souvenirs sont profondément ancrés dans l'antiquité. Le vent, son père, est à sa disposition.

Nymphe d'été **Contrôleur (meneur) niveau 25**
Humanoïde féerique de taille M 7 000 px

Pv 233 ; **péril** 116 **Initiative** +16
CA 39, **Vigueur** 36, **Réflexes** 37, **Volonté** 38 **Perception** +25
VD 6 (déplacement forestier) Vision nocturne

Traits

Renouveau verdoyant ✦ aura 5
Les cases de l'aura constituent un terrain difficile pour les ennemis. Tout ennemi pris dans l'aura qui ne se déplace pas à son tour de jeu est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Contact de sagesse ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +28 contre Volonté
Réussite : 3d8 + 10 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la nymphe.

Yeux d'été (radiant) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +28 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 3 dégâts radiants, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Appel aux vents de tempête (électricité, périmètre, tonnerre) **✦ recharge** ⚄ ⚃
Attaque : explosion de zone 3 à 20 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +28 contre Vigueur
Réussite : 4d8 + 10 et dégâts d'électricité et de tonnerre, et la nymphe fait glisser la cible de 3 cases.
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la nymphe.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste, et la nymphe fait glisser chaque ennemi situé dans le périmètre de 3 cases.

Actions de mouvement

Stratégie omnisciente ✦ à volonté
Effet : la nymphe se décale de 1 case, et un allié situé dans un rayon de 5 cases se déplace à sa VD au prix d'une action libre.

Compétences Arcanes +26, Histoire +26, Intuition +25, Nature +25

For 16 (+15)	**Dex** 19 (+16)	**Sag** 26 (+20)
Con 25 (+19)	**Int** 28 (+21)	**Cha** 20 (+17)

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique, elfique

Nymphe d'hiver et nymphe d'été

Les nymphes d'été au combat

Lorsque le roi Radain le Taureau fit le siège des villes versées dans le commerce de bois de Kort, les assaillants furent stupéfaits tandis qu'une armée d'ours, de loups et d'arbres animés rejoignit leurs rangs contre leurs ennemis.

À des kilomètres de là, à une autre époque, des villageois installés non loin de la paisible ville d'Anolath furent abasourdis lorsque les éclairs, le vent, les inondations et une horde d'animaux sauvages rayèrent le port fluvial de la carte.

Les pions n'ont pas à connaître les intentions du joueur, et les nymphes d'été ne révèlent ni leurs secrets ni leurs motivations. Les éléments, les bêtes de la terre et la nature sont à leurs ordres, quelles que soient leurs envies.

OBSCUR

Pour les obscurs, les contrées éclairées du monde sont une terre promise regorgeant de butins. Émergeant de Gisombre, les obscurs viennent dérober aux royaumes mortels leurs plus beaux trésors, leurs plus grands secrets ainsi que leurs artisans les plus talentueux.

Connaissance

Histoire DD 17 : l'origine des obscurs reste voilée de mystère. Certains pensent que ces petites créatures ombreuses sont les descendants d'une bande de halfelins ayant trouvé refuge en Gisombre dans un lointain passé, mais d'autres affirment que les obscurs sont une race originaire du royaume des ombres.

Les obscurs sont réputés pour leur totale incapacité à fabriquer des objets utiles ou beaux, si bien que leur artisanat est toujours médiocre. Ainsi, leurs armures tombent en pièces et leurs armes se brisent. Par conséquent, ces créatures sont devenues des voleurs accomplis. Ils dérobent tout et n'importe quoi, y compris des artisans habiles qu'ils forcent ensuite à fabriquer toutes sortes de biens, de simples vêtements aux objets magiques.

Comme ils n'ont aucune alliance stable avec des créatures du monde, qu'ils appellent le Royaume Aveuglant, les obscurs visent les marginaux, comme les guildes de voleurs, les bandits et autres pillards. Un groupe d'aventuriers embauché pour retrouver un objet volé pourra fort bien découvrir les voleurs assassinés et l'objet qu'ils avaient dérobé emporté dans les terriers où vivent les obscurs en Gisombre.

Rencontres

Quand il y a des profits en jeu, les obscurs n'hésitent pas à se louer leurs services de mercenaires. Les cultes de Graz'zt les emploient comme espions et assassins, tandis que d'autres obscurs rejoignent ou dirigent des temples de Vecna. Il est aussi fréquent d'en trouver en compagnie de shadar-kai. Bien qu'il soit difficile de l'expliquer, les obscurs haïssent profondément les furtes, au point que les deux races se livrent une guerre incessante. Une ville prise dans leur conflit peut rapidement être vidée de ses habitants, car ce qui avait commencé comme une simple querelle entre gangs prendra bien vite la forme d'une véritable guerre d'usure.

Chevalier exécrateur

La société des obscurs n'a pas grand-chose à voir avec les idéaux chevaleresques : elle exalte la tricherie, les magouilles et la traîtrise. Parmi eux, le chevalier exécrateur est ce qui se rapproche le plus d'un noble combattant. Toutefois, lorsque les chevaliers exécrateurs traitent avec les étrangers, leurs principes d'honneur et de noblesse ne s'appliquent guère plus.

Chevalier exécrateur — **Soldat niveau 4**
Humanoïde ombreux de taille P, obscur — 175 px

Pv 54 ; **péril** 27 — **Initiative** +7
CA 20, **Vigueur** 15, **Réflexes** 16, **Volonté** 15 — **Perception** +3
VD 6 — Vision dans le noir

Actions simples

Épée courte (arme) ✦ **à volonté**
Effet : le chevalier exécrateur effectue l'attaque suivante deux fois.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA
Réussite : 1d6 + 4 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier exécrateur.

Arbalète de poing (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10/20 (une créature) ; +9 contre CA
Réussite : 1d6 + 4 dégâts.

Assaut violent (arme) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : corps à corps 1 (une ou deux créatures) ; +9 contre CA
Réussite : 1d6 + 4 dégâts, puis la cible est ralentie et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Actions de mouvement

Déplacement obscur ✦ **à volonté**
Effet : le chevalier exécrateur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées par ce déplacement et jouit d'un avantage de combat contre chaque créature qui lui est adjacente à la fin de son déplacement, et ce jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions mineures

Malédiction de l'obscur ✦ **à volonté**
Effet : une créature située dans un rayon de 3 cases du chevalier exécrateur est marquée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le chevalier exécrateur réutilise *malédiction de l'obscur*. Tant que la créature est marquée par le chevalier exécrateur, chaque fois qu'elle effectue une attaque qui ne prend pas le chevalier exécrateur pour cible, elle confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions déclenchées

Obscurité funeste
Déclencheur : le chevalier exécrateur est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : chaque ennemi adjacent au chevalier exécrateur est aveuglé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Athlétisme +9, Discrétion +10

For 15 (+4)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 12 (+3)
Con 14 (+4)	**Int** 11 (+2)	**Cha** 11 (+2)

Alignement non aligné **Langues** commun
Équipement armure de peau, 2 épées courtes, arbalète de poing, 10 carreaux

TOMÁS GIORELLO

Les chevaliers exécrateurs au combat

Le chevalier exécrateur grogne des insultes tandis qu'il parcourt le champ de bataille, dansant entre ses ennemis ralentis ou submergés. Il raille ses adversaires et prend à parti l'ennemi le plus fort avant de se dérober.

Flècheur des ombres

Baignant dans les ombres et le subterfuge, le flècheur se contente de blesser sa cible quand il y a quelque chose à gagner à ne pas la tuer. Le but du flècheur est généralement d'acquérir un certain secret, une babiole, une arme ou encore une personne. Une fois qu'il a ce qu'il veut, il n'hésite pas à s'en prendre à ses alliés comme à ses ennemis.

Flècheur des ombres **Artilleur niveau 5**
Humanoïde ombreux de taille P, obscur 200 px

Pv 50 ; **péril** 25 **Initiative** +6
CA 17, **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 16 **Perception** +9
VD 6 Vision dans le noir

Traits

Avantage de combat (nécrotique)
Chaque fois que le flècheur des ombres touche une créature qui lui confère un avantage de combat, il inflige 5 dégâts nécrotiques supplémentaires, et chacun des alliés de la créature qui est adjacent à cette dernière subit 5 dégâts nécrotiques.

Précision mortelle
Les attaques à distance du flècheur des ombres jouissent d'un avantage de combat contre tout ennemi que ses alliés prennent en tenaille.

Actions simples

Dague (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 1d4 + 5 dégâts.

Carreau noir (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 15/30 (une créature) ; +10 contre Vigueur
Réussite : 1d8 + 5 dégâts, et la cible subit 5 dégâts chaque fois qu'elle provoque une attaque d'opportunité (sauvegarde annule).

Actions de mouvement

Déplacement obscur ✦ **à volonté**
Effet : le flècheur des ombres se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées par ce déplacement et jouit d'un avantage de combat contre chaque créature qui lui est adjacente à la fin de son déplacement, et ce jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions déclenchées

Obscurité funeste
Déclencheur : le flècheur des ombres est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : chaque ennemi adjacent au flècheur des ombres est aveuglé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Discrétion +11

For 11 (+2)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 15 (+4)
Con 14 (+4)	**Int** 11 (+2)	**Cha** 11 (+2)

Alignement non aligné **Langues** commun
Équipement dague, arbalète, 20 carreaux, corde de soie (15 mètres), grappin

Les flècheurs des ombres au combat

Le flècheur des ombres se poste en un lieu surélevé et inaccessible à l'aide de sa corde et de son grappin. De là, il fait pleuvoir les carreaux d'arbalète sur ses ennemis. Entraîné à ce type de combat depuis de longues années, il sait faire preuve de patience et ses tirs sont d'une précision mortelle.

Orateur des ombres

L'orateur des ombres porte de petites jarres d'argile remplies de terre de Gisombre qui lui servent à focaliser ses sombres pouvoirs. Il chaperonne un groupe d'obscurs infiltré dans le monde. Lorsqu'un raid est fini, il rassemble ses gens et leur butin et les ramène en Gisombre.

Orateur des ombres **Contrôleur niveau 6**
Humanoïde ombreux de taille P, obscur 250 px

Pv 70 ; **péril** 35 **Initiative** +7
CA 20, **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 18 **Perception** +7
VD 6 Vision dans le noir

Actions simples

Épée courte (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 2d6 + 7 dégâts.

Malédiction de l'ombre (focaliseur, nécrotique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +9 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 7 dégâts nécrotiques, puis la cible confère un avantage de combat et subit 5 dégâts chaque fois qu'elle provoque une attaque d'opportunité (sauvegarde annule).

Ténèbres suffocantes (focaliseur, nécrotique) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : distance 5 (une créature) ; +9 contre Volonté
Réussite : 3d6 + 11 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'orateur des ombres.

Actions de mouvement

Déplacement obscur ✦ **à volonté**
Effet : l'orateur des ombres se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées par ce déplacement et jouit d'un avantage de combat contre chaque créature qui lui est adjacente à la fin de son déplacement, et ce jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions déclenchées

Obscurité funeste
Déclencheur : l'orateur est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : chaque ennemi adjacent à l'orateur des ombres est aveuglé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Arcanes +10, Religion +10

For 11 (+3)	**Dex** 18 (+7)	**Sag** 18 (+7)
Con 14 (+5)	**Int** 15 (+5)	**Cha** 13 (+4)

Alignement non aligné **Langues** commun
Équipement épée courte, baguette, 3 jarres de terre de Gisombre

Les orateurs des ombres au combat

L'orateur des ombres reste à l'orée du champ de bataille et lance des sorts pour perturber l'ennemi et permettre aux autres obscurs de les bombarder de coups. Évitant le combat rapproché, ce lanceur de sorts concentre ses attaques sur les ennemis qui semblent l'emporter sur un autre obscur. Il cherche toujours une position qui lui confère un abri et lui laisse une chance de s'enfuir. Enfin, il n'attire jamais volontairement l'attention.

OGRE

Les ogres sont connus pour leur brutalité aveugle, mais ceux qui s'imaginent qu'il s'agit de simples brutes décérébrées risquent bien d'en être pour leurs frais. Les ogres les plus puissants font en effet montre d'une ingéniosité telle qu'ils comptent parmi les adversaires les plus meurtriers auxquels un aventurier puisse faire face.

Connaissance

Nature DD 21 : la taille et la férocité de l'ogre lui permettent généralement de s'approprier tout ce dont il a envie, mais les spécimens intelligents apprennent vite à négocier avec les adversaires qui démontrent des pouvoirs importants. Les ogres respectent la force physique et se livrent à des jeux bruyants, qu'il s'agisse de lancer des rochers, de déraciner des arbres ou de pratiquer la lutte. Un étranger qui parvient à vaincre le champion d'une tribu jouira d'un grand respect et pourra certainement négocier une alliance de courte durée ou mettre fin à des hostilités.

Rencontres

Les ogres nouent rarement des alliances à long terme, mais les guerriers jouent parfois aux mercenaires, habituellement en échange d'une armure et d'armes qu'ils sont incapables de produire eux-mêmes. Les jeunes mastocs ogres apparaissent bien souvent au service d'autres créatures, parmi lesquelles des géants qui leur fournissent les armes et l'armure qui leur permettront un jour de défier le chef d'une tribu. Les ogres élèvent parfois des animaux sanguinaires et autres bêtes de grande taille dont ils font leurs gardes ou des compagnons. Les monstres qu'il est trop difficile de domestiquer sont enfermés dans des fosses creusées au sein de l'antre de la tribu.

Chasseur des cavernes ogre

Les aventuriers suivirent la trace des pillards ogres pendant une semaine en pleine nature avant de trouver enfin leur caverne. Quatre d'entre eux étaient assis près d'un feu, comme s'ils voulaient faire des cibles faciles. Les héros ne s'aperçurent que trop tard de la présence du reste de la meute cachée dans l'obscurité.

Chasseur des cavernes ogre — **Chasseur niveau 8**
Humanoïde naturel de taille G — 350 px

Pv 70 ; **péril** 35 — **Initiative** +12
CA 22, **Vigueur** 20, **Réflexes** 19, **Volonté** 18 — **Perception** +4
VD 8

Actions simples

⊕ **Gourdin** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 2d8 + 7 dégâts.

⸸ **Casse-tête** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature hébétée) ; +13 contre CA
Réussite : 4d8 + 7 dégâts.

⸸ **Cogne et glisse** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 1d8 + 3 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chasseur des cavernes. Par ailleurs, le chasseur des cavernes fait glisser la cible de 5 cases dans une case située dans un rayon de 2 cases de l'ogre.

Actions déclenchées

Bouclier vivant ✦ **à volonté**
Condition : un ennemi hébété doit se situer dans un rayon de 2 cases du chasseur des cavernes.
Déclencheur : le chasseur des cavernes est touché par une attaque de corps à corps ou à distance.
Effet (interruption immédiate) : le chasseur des cavernes bénéficie d'un bonus de +4 à toutes les défenses contre l'attaque. Si l'attaque rate le chasseur des cavernes, un ennemi hébété subit des dégâts comme si l'attaque l'avait touché. Le chasseur des cavernes fait ensuite glisser cet ennemi de 4 cases dans une case située dans un rayon de 2 cases de lui.

For 21 (+9) — **Dex** 18 (+8) — **Sag** 10 (+4)
Con 16 (+7) — **Int** 8 (+3) — **Cha** 6 (+2)

Alignement chaotique mauvais **Langues** géant
Équipement armure de peau, gourdin

Les chasseurs des cavernes ogres au combat

Le chasseur des cavernes reste au corps à corps en se tenant à portée d'allonge d'un maximum de cibles. Il alterne les attaques, utilisant d'abord *cogne et glisse* pour hébéter des créatures avant de les viser avec *casse-tête* au tour de jeu suivant. Il fait des créatures hébétées des boucliers vivants contre leurs propres alliés chaque fois qu'une attaque est susceptible de le toucher.

Ogre cuirassé

En lieu des peaux et fourrures traditionnelles, les ogres cuirassés portent un bric-à-brac de plaques et de mailles. Ils progressent avec la précision et la force d'une unité de cavalerie, enfonçant les premières lignes ennemies tel un marteau.

Ogre cuirassé — **Soldat niveau 9**
Humanoïde naturel de taille G — 400 px

Pv 96 ; **péril** 48 — **Initiative** +9
CA 26 (24 quand l'ogre est en péril), — **Perception** +3
Vigueur 24, **Réflexes** 21, **Volonté** 19
VD 8

Traits

Charge massive
Quand il est en péril, l'ogre effectue une attaque de base de corps à corps contre une ou deux cibles à la fin de la charge au lieu d'une seule.

Actions simples

⊕ **Maillet** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +14 contre CA
Réussite : 2d8 + 8 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ogre.

Actions déclenchées

⸸ **Réaction cuirassée** (arme) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi marqué par l'ogre effectue une attaque qui ne prend pas l'ogre pour cible.
Attaque (réaction immédiate) : corps à corps 2 (l'ennemi en question) ; +14 contre CA
Réussite : 2d8 + 8 dégâts, puis l'ogre pousse la cible de 1 case et celle-ci se retrouve à terre.

For 22 (+10) — **Dex** 17 (+7) — **Sag** 8 (+3)
Con 16 (+7) — **Int** 6 (+2) — **Cha** 6 (+2)

Alignement chaotique mauvais **Langues** géant
Équipement cotte de mailles, maillet

Appel de la foudre (électricité) ✦ **se recharge** quand l'ogre est en péril pour la première fois

Attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +14 contre Réflexes

Réussite : 3d8 + 6 dégâts d'électricité, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Actions mineures

Pluie battante ✦ à volonté

Effet : le chaman des tempêtes crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de zone 3 à 10 cases ou moins et qui dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il réutilise ce pouvoir. Tout ennemi pris dans le périmètre subit un malus de -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses.

For 23 (+11)	**Dex** 16 (+8)	**Sag** 16 (+8)
Con 18 (+9)	**Int** 12 (+6)	**Cha** 11 (+5)

Alignement chaotique mauvais **Langues** géant

Équipement armure de peau, bâton

Les ogres cuirassés au combat

L'ogre cuirassé combat avec une précision tactique rare chez ses cousins les plus brutaux. Son armure le protège lorsqu'il charge en long et en large sur le champ de bataille. Son efficacité est toutefois réduite si elle subit trop de coups.

Chaman des tempêtes ogre

Les ogres s'attaquaient aux avant-postes frontaliers depuis un bon mois, aidés par d'étranges orages qui dissimulaient leurs traces. Les plus jeunes défenseurs ne voulurent rien entendre mais les vétérans y virent là le signe de la présence d'un chaman des tempêtes.

Chaman des tempêtes ogre — **Contrôleur niveau 11**
Humanoïde naturel de taille G — 600 px

Pv 114 ; **péril** 57 — **Initiative** +8
CA 25, **Vigueur** 23, **Réflexes** 20, **Volonté** 22 — **Perception** +8
VD 8

Actions simples

Bâton de tonnerre (arme, tonnerre) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +16 contre CA

Réussite : 3d6 + 9 dégâts de tonnerre. Une cible aveuglée ou assourdie est aussi hébétée (sauvegarde annule).

Décharge de tonnerre (tonnerre) ✦ **recharge** ⚄ ⚅

Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +14 contre Vigueur

Réussite : 2d6 + 6 dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie (sauvegarde annule).

Les ogres cuirassés au combat

L'ogre cuirassé combat avec une précision tactique rare chez ses cousins les plus brutaux. Son armure le protège lorsqu'il charge en long et en large sur le champ de bataille. Son efficacité est toutefois réduite si elle subit trop de coups.

Mastoc ogre

Durant toute cette longue nuit, la porte tint bon face à l'assaut des ogres. Néanmoins, aux premières lueurs de l'aube, le mastoc fit son arrivée et les défenseurs furent pris de peur pour la première fois. Son hurlement ébranla les remparts avant d'être repris par les autres ogres qui resserrèrent les rangs et se préparèrent à lancer l'assaut final.

Mastoc ogre — **Soldat niveau 14**
Humanoïde naturel de taille G — 1 000 px

Pv 140 ; **péril** 70 — **Initiative** +12
CA 30, **Vigueur** 28, **Réflexes** 24, **Volonté** 26 — **Perception** +12
VD 8

Traits

Allonge menaçante

Le mastoc peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés dans un rayon de 2 cases.

Actions simples

Épée à deux mains (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +19 contre CA

Réussite : 1d12 + 16 dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mastoc.

Actions déclenchées

Détermination du mastoc ✦ recharge ⚄ ⚅ ⚅

Déclencheur : le mastoc rate un jet de sauvegarde.

Effet (aucune) : le mastoc refait le jet de sauvegarde avec un bonus de +2.

Compétences Athlétisme +19

For 24 (+14)	**Dex** 16 (+10)	**Sag** 20 (+12)
Con 20 (+12)	**Int** 8 (+7)	**Cha** 23 (+13)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, géant

Équipement harnois, épée à deux mains

Les mastocs ogres au combat

Le mastoc ogre pleinement équipé est une véritable terreur sur un champ de bataille. Il rentre dans le lard de ses adversaires avec son *épée à deux mains* et se *moque des effets des pouvoirs ennemis.*

OGRÉMOKH

LA TERRE TREMBLE SUR SON PASSAGE. Connu sous bien des noms (le Tyran de Pierre, le Seigneur de la Terre Noire, le Prince de la Terre Élémentaire), Ogrémokh est l'un des originels qui servent l'Œil Élémentaire Ancestral. Grâce à sa dévotion, il transmet sans même le savoir de l'énergie à Tharizdun, le Dieu Enchaîné (cf. encadré *L'Œil Élémentaire Ancestral* de la page 109 pour plus d'informations). Si les autres originels dédaignent les Princes Élémentaires parce qu'ils servent cette mystérieuse entité, Ogrémokh leur inspire tout de même la peur et le respect. Toutefois, aussi puissant soit-il, il a connu la défaite lors de la Guerre de l'Aube. Il est aujourd'hui lié, enchaîné à son royaume, faisant tout pour qu'un jour lui et son maître soient libérés et exercent leur vengeance contre les dieux qu'ils détestent tant.

Ogrémokh **Soldat solo niveau 34**
Humanoïde élémentaire (originel, terre) de taille Gig 195 000 px

Pv 1 244 ; **péril** 622 **Initiative** +24
CA 50, **Vigueur** 48, **Réflexes** 45, **Volonté** 47 **Perception** +26
VD 8 (déplacement tellurien), escalade 8, fouissage 8 Perception des vibrations 20, vision dans le noir
Immunités maladie, poison, sommeil
Jets de sauvegarde +5 ; **Points d'action** 3

TRAITS

Terre fissurée ✦ aura 5
Les cases prises dans l'aura constituent un terrain difficile. La première fois qu'une créature entre dans une case de l'aura à son tour de jeu, elle doit réussir un test d'Athlétisme ou d'Acrobaties DD 32 sous peine de subir 20 dégâts. Les créatures douées de déplacement tellurien ignorent les effets de l'aura.

Inamovible
Tant qu'il se tient sur une surface solide, Ogrémokh ignore tout déplacement forcé et ne peut se retrouver à terre.

Passage dans la terre
Ogrémokh peut traverser la terre et la roche comme s'il usait de déphasage.

ACTIONS SIMPLES

Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 4 (une créature) ; +39 contre CA.
Réussite : 4d8 + 24 dégâts, et chaque ennemi adjacent à la cible est hébété jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Ogrémokh.

Fureur d'Ogrémokh ✦ à volonté
Effet : Ogrémokh utilise *coup* deux fois, ou trois fois s'il est en péril. S'il touche plusieurs fois la même cible, il la pousse de 10 cases et l'on considère qu'elle a raté un jet de sauvegarde contre *gangue d'éclats* si elle est affectée par ce pouvoir.

Écrasement tellurien ✦ à volonté
Attaque : décharge de proximité 5 (les créatures prises dans la décharge) ; +37 contre Réflexes.
Réussite : 2d8 + 12 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Secousse phénoménale ✦ se recharge quand Ogrémokh est en péril pour la première fois
Attaque : explosion de proximité 10 (les créatures prises dans l'explosion) ; +37 contre Vigueur
Réussite : 5d8 + 12 dégâts, puis Ogrémokh fait glisser la cible de 4 cases et celle-ci se retrouve à terre. Par ailleurs, la cible ne peut pas se relever et est hébétée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, puis Ogrémokh fait glisser la cible de 1 case et celle-ci se retrouve à terre.

ACTIONS MINEURES

Fracassement ✦ à volonté (1/round)
Condition : Ogrémokh doit être en péril.
Cible : une créature pétrifiée située dans un rayon de 10 cases d'Ogrémokh.
Effet : la créature n'est plus pétrifiée, et Ogrémokh effectue l'attaque suivante centrée sur cette créature et l'incluant parmi les cibles.
Attaque : explosion de proximité 3 (les créatures prises dans l'explosion) ; +37 contre Vigueur
Réussite : 3d8 + 12 dégâts.

Gangue d'éclats ✦ recharge ⁘ ⁝⁝
Attaque : décharge de proximité 5 (les créatures prises dans la décharge) ; +37 contre Vigueur
Réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Deuxième jet de sauvegarde raté : la cible est pétrifiée (sauvegarde annule ; la cible subit un malus de -5 au jet de sauvegarde).

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Éruption d'éclats ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi touche Ogrémokh avec une attaque de corps à corps.
Attaque (réaction immédiate) : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +37 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 12 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible subit 10 dégâts.

Endurance éternelle ✦ à volonté
Déclencheur : Ogrémokh subit un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Effet (aucune) : Ogrémokh effectue un jet de sauvegarde contre l'effet en question.

Résistance variable ✦ 3/rencontre
Déclencheur : Ogrémokh subit des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.
Effet (action libre) : Ogrémokh bénéficie d'une résistance 20 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il réutilise *résistance variable*.

For 34 (+29)	**Dex** 21 (+22)	**Sag** 29 (+26)
Con 31 (+27)	**Int** 24 (+24)	**Cha** 27 (+25)

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel

CONNAISSANCE

Arcanes DD 33 : avant que le monde physique ne naisse, la réalité n'était que substance informe, matière bouillonnante, turbulente et agitée. Les premiers à émerger de cet océan de chaos furent les originels, des êtres constitués de cette substance, mais intelligents et dotés de conscience. Ces premières entités engendrèrent d'autres originels, et ensemble, ils façonnèrent le monde à l'aide du jeu de construction qu'était cette ébauche de création.

Le Tyran de Pierre vit depuis l'aube des temps et a été témoin de l'émergence et de la chute de ses enfants. Il a vu la formation d'un monde et a dû supporter de le voir arraché des mains de ses héritiers pour être refaçonné et peuplé par les dieux haïs. Il a attendu. Il a observé. Et sa colère n'a fait que croître.

Comme les autres originels, Ogrémokh n'avait que faire des dieux et de leurs desseins, mais leur implication croissante dans le monde physique finit par l'inquiéter. Ces préoccupations permirent au Tyran de Pierre de mettre de côté un instant sa méfiance à l'égard de ses congénères les Princes Élémentaires et de s'allier à eux pour tenter de libérer l'Œil Élémentaire Ancestral qu'ils

MATIAS TAPIA

pensaient être le premier des originels. Malgré cette alliance, les dieux triomphèrent et les Princes Élémentaires furent vaincus, leur puissance réduite en miettes.

Ogrémokh retomba dans le Chaos Élémentaire à la fin de la guerre, et il y languit dans son immense montagne au sommet plat du fin fond de ce plan, prisonnier de son propre royaume. Ce fut Moradin qui forgea les chaînes destinées à retenir le Prince Élémentaire et se servit des vents cinglants qui font rage au cœur de la montagne où il a élu domicile pour l'y incarcérer. Toutefois, l'enfermement d'Ogrémokh ne l'empêche pas d'influer sur le monde des mortels. Les cultes qui lui sont voués s'efforcent de le libérer, lui et l'Œil Élémentaire Ancestral, qu'ils pensent détenir le pouvoir absolu.

Rencontres

Ogrémokh a bien des disciples, mais quand il affronte un adversaire, il préfère le faire seul. Il combat sur d'immenses plaines de terre ou dans d'énormes cavernes où il peut utiliser le terrain à son avantage. Il provoque des éboulements et creuse d'immenses gouffres dans le sol. Quand ses adeptes tentent de lui venir en aide, ils savent qu'Ogrémokh est un maître sans pitié et qu'il ne fera pas de distinction entre eux et ses ennemis.

Ogrémokh au combat

Le Tyran de Pierre n'est pas subtil. À son approche, le sol se met à trembler et à se fissurer. Il écrase ses ennemis de ses poings de pierre et fend la foule de ses adversaires, ébranlant le sol à chaque pas.

La simple présence d'Ogrémokh perturbe la terre, provoquant des affaissements du sol et des éruptions d'affleurements mortels. La terre obéit à ses commandements et d'un mot tonitruant, il peut lui ordonner d'ensevelir ses adversaires.

Quand on l'attaque, des pics pointus surgissent du corps d'Ogrémokh pour empaler ses adversaires. La terre craque et gronde quand il lui donne des ordres, mais elle finit toujours par se plier à ses désirs. Quand la fureur d'Ogrémokh est à son paroxysme, il provoque un tremblement de terre qui éparpille les créatures en tous sens.

Ogrémokh est aussi violent et imprévisible que ses congénères, mais le temps a conféré une certaine sagesse à l'antique originel. Si le Prince Élémentaire est grièvement blessé et assailli par des ennemis trop nombreux, il s'enfonce dans le sol et court se réfugier en lieu sûr.

Les adorateurs d'Ogrémokh

Dans des grottes secrètes, de vieilles caves et autres ruines cachées au plus profond des dédales de l'Outreterre rôdent les adorateurs de la Terre Élémentaire. Ses disciples trouvent que le Tyran de Pierre est un maître insensible, distant et parfois cruel dans ses démonstrations de pouvoir. Pourtant, les exilés et les fous qui adorent Ogrémokh reconnaissent qu'il récompense ses serviteurs les plus dignes en leur conférant d'effroyables pouvoirs. C'est dans l'espoir d'obtenir de telles grâces qu'ils rendent hommage au Prince Élémentaire.

Ogrémokh n'accorde que parcimonieusement le pouvoir, ce qui force ses adorateurs à compter sur des serviteurs pour protéger leurs autels. Les chefs de culte s'en prennent aux rustauds en manipulant leurs superstitions et croyances pour les attirer dans l'étreinte étouffante d'Ogrémokh. Persuadés que l'originel est une bienveillante entité de la terre, beaucoup rejoignent ces cultes. Quand ils réalisent leur erreur, il est bien trop tard pour échapper aux griffes de la foi.

Connaissance

Histoire DD 17 : aux yeux des adorateurs des dieux, les cultes d'Ogrémokh paraissent primitifs, mystérieux, voire arriérés. Chaque congrégation a des cérémonies qui lui sont propres. Certains groupes sanguinaires sacrifient des victimes à cet originel indifférent, tandis que ses disciples les plus spirituels voient Ogrémokh comme le seigneur des mystères et des secrets, des lieux cachés, de la terre noire et humide et des créatures qui s'y réfugient. Ogrémokh attire les serviteurs les plus divers, depuis les sorcières de village des hameaux reculés jusqu'aux tribus troglodytes qui lui remettent des prisonniers en offrande en les jetant dans des gouffres obscurs.

Ogrémokh séduit parfois des adorateurs inattendus. Certains adorent l'originel tout simplement parce qu'il représente une alternative aux dieux. Doté d'une puissance considérable, caché aux yeux des mortels, le Tyran de Pierre est l'incarnation de la force et de l'endurance. Seigneur de la terre, il règne également sur les trésors cachés, ce qui amène les chercheurs d'or, d'argent et de pierres précieuses à lui faire des sacrifices et explique sa popularité chez les prospecteurs cupides, les mineurs et, naturellement, les nains.

Les temples voués à la terre élémentaire sont toujours souterrains, isolés des puissances rivales pour permettre à ses adeptes de jouir de la puissance du Prince Élémentaire sous sa forme la plus pure. Les cellules les plus modestes peuvent s'approprier de vieilles caves ou des donjons, tandis que les groupes importants se réunissent dans les régions désolées de l'Outreterre.

Les disciples les plus fidèles d'Ogrémokh finissent par découvrir l'existence de son maître, l'Œil Élémentaire Ancestral. Une fois initiés, ces adorateurs illuminés entreprennent de libérer l'Œil qu'ils voient comme l'expression absolue du pouvoir élémentaire. Ils en viennent à comprendre qu'Ogrémokh n'est qu'une facette de cette force, tout comme Imix et les autres Princes Élémentaires. Les rivalités entre les cultes élémentaires s'estompent aux échelons les plus élevés, où tous les dévots se concentrent sur un même but : alimenter le pouvoir de leur maître et libérer l'Œil Élémentaire Ancestral.

Comme la plupart des temples voués à la terre sont le centre de cultures sauvages, comme les communautés torves et troglodytes, ces groupes attirent également toute une variété d'alliés monstrueux. Ogres, géants et ettins servent donc également dans ces temples même s'ils n'embrassent pas officiellement la foi. Ils font office

de soldats, de troupes de choc et de gardiens, barrant l'accès aux sanctuaires cachés en mettant à profit leur puissante stature et leur apparence menaçante.

Les créatures élémentaires de la terre sont assez répandues elles aussi. Les galeb duhrs créent de nouveaux oratoires et affirment parfois qu'Ogrémokh est leur créateur. Les gargouilles, gorgones et enlaceurs soutiennent également les temples de la terre, considérés comme des alliés occasionnels, mais il leur arrive de s'impliquer un peu plus. Ces lieux sont infestés de la faune de l'Outreterre, y compris de bulettes, de basilics et même de créatures aberrantes et de morts-vivants. Peu d'adorateurs d'Ogrémokh s'entourent de serviteurs démoniaques. Ils préfèrent compter sur des alliés élémentaires qu'ils trouvent plus fiables et utiles au bout du compte.

Adorateur de la terre

Les adorateurs de la terre sont les serviteurs ordinaires, les individus simples qui obéissent car ils ne connaissent rien d'autre. Peu d'adorateurs réalisent les périls qu'ils encourent au début, mais à mesure qu'ils en apprennent plus sur l'originel, la malveillance d'Ogrémokh les corrompt jusqu'à les submerger entièrement.

Adorateur de la terre **Contrôleur sbire niveau 8**
Humanoïde naturel de taille M, humain 88 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +7
Perception +3
CA 22, **Vigueur** 23, **Réflexes** 21, **Volonté** 18
VD 5

Actions simples

⊕ **Marteau de guerre** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 8 dégâts

Actions déclenchées

Source pétrifiante
Déclencheur : l'adorateur est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : chaque ennemi adjacent à l'adorateur est ralenti (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est pétrifiée (sauvegarde annule).

For 21 (+9)	**Dex** 16 (+7)	**Sag** 8 (+3)
Con 16 (+7)	**Int** 10 (+4)	**Cha** 11 (+4)

Alignement mauvais **Langues** commun
Équipement armure de cuir, marteau de guerre

Les adorateurs de la terre au combat

Les adorateurs de la terre semblent humains, mais de sinistres rituels et des cérémonies blasphématoires les ont dépouillés de leur nature intrinsèque. Un sang noir coule comme de la boue dans leurs veines et leurs yeux se transforment en orbes sombres à mesure que la terre emplit peu à peu leur organisme. Quand ils tombent au combat, de la terre putride et des débris jaillissent de leur corps, balayant tout ce qui les entoure.

Poing du tyran de pierre

Pendant l'Âge des Chaînes, les nains servirent d'esclaves aux originels. Bien qu'ils aient fini par se défaire de leurs liens, quelques-uns sortirent de leur captivité en nourrissant une grande rancune à l'égard des originels, mais aussi des dieux. Ces nains pensaient que les dieux les avaient trahis et ils se tournèrent donc vers le Tyran de Pierre pour qu'il leur offre leur vengeance. Ils prêtèrent de terribles serments à Ogrémokh, faisant vœu de livrer une guerre éternelle à leurs congénères et aux dieux qu'ils adorent.

Poing du tyran de pierre **Soldat (meneur) niveau 9**
Humanoïde naturel de taille M, nain 400 px

Pv 98 ; **péril** 49 **Initiative** +6
CA 25, **Vigueur** 23, **Réflexes** 18, **Volonté** 21 **Perception** +7
VD 5 (déplacement tellurien) Vision nocturne

Traits

☼ **Terre putride** ✦ **aura** 1
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralenti jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

☼ **Don du tyran de pierre** ✦ **aura** 1
Les alliés pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et en Vigueur.

Assise solide
Chaque fois que l'on pousse, tire ou fait glisser le poing du tyran de pierre, celui-ci peut réduire de 1 case le déplacement forcé.

Actions simples

⊕ **Pic de guerre** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +14 contre CA
Réussite : 2d8 + 7 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du poing.

Actions déclenchées

↯ **Poigne du tyran de fer** (nécrotique) ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi marqué par le poing quitte l'aura de *terre putride*.
Effet (réaction immédiate) : le poing se décale de 1 case et effectue l'attaque suivante.
Attaque : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +16 contre CA.
Réussite : 1d8 + 5 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du poing.

Toujours debout ✦ **à volonté**
Déclencheur : le poing se retrouve à terre à cause d'un effet.
Effet (aucune) : le poing effectue un jet de sauvegarde. En cas de réussite, il reste debout.

For 21 (+9)	**Dex** 11 (+4)	**Sag** 16 (+7)
Con 18 (+8)	**Int** 9 (+3)	**Cha** 11 (+4)

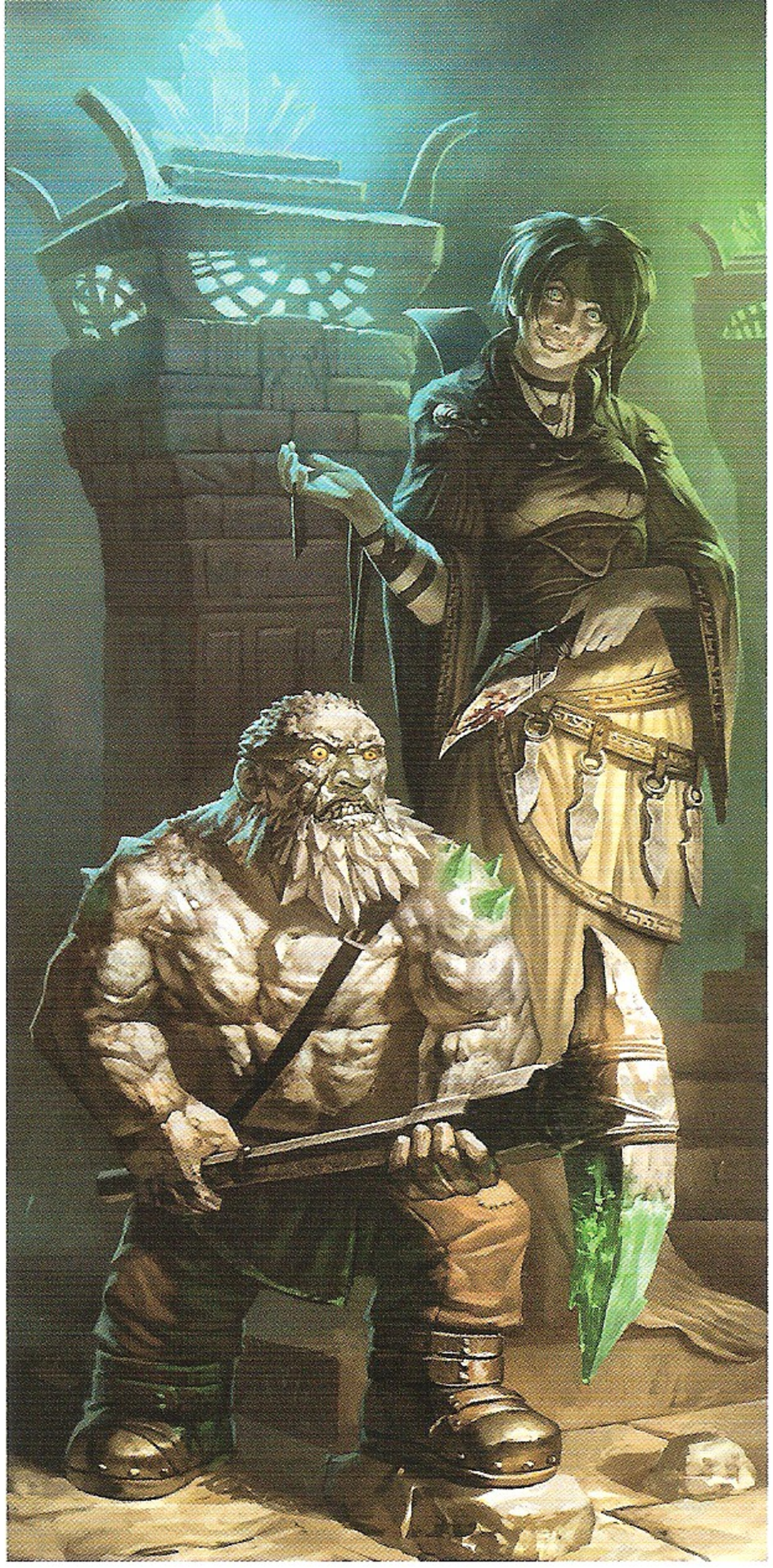
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, nain, originel
Équipement harnois, bouclier lourd, pic de guerre

Les poings du tyran de pierre au combat

Les poings du tyran de pierre combattent avec ferveur, se disputant les faveurs d'Ogrémokh. Hurlant des chants de guerre en portant leurs attaques, ils adorent le son révulsant des os qui craquent sous leurs pics de guerre. Ils ignorent les blessures et clament bien haut leur supériorité même quand leurs ennemis les abattent.

Larbin de pierre

Les géants associés à la terre vénèrent depuis longtemps Ogrémokh et leur dévotion s'étend à leurs serviteurs. Bien des ogres qui partagent leur territoire avec des géants des collines se tournent eux aussi vers Ogrémokh, non par affinité particulière, mais simplement parce qu'ils sont stupides et crédules. Les cultes tirent profit de ces larbins de pierre et s'en servent comme gardiens de leurs grottes secrètes.



Poing du tyran de pierre et façonneur chthonien

Larbin de pierre	**Brute niveau 15**
Humanoïde naturel de taille G, ogre	1 200 px
Pv 184 ; **péril** 92	**Initiative** +9
CA 26, **Vigueur** 29, **Réflexes** 24, **Volonté** 24	**Perception** +9
VD 7	

Actions simples

Maillet (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 4d8 + 6 dégâts, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du larbin.

Broyage (arme) ✦ **à volonté**
Condition : le larbin doit jouir d'un avantage de combat contre la cible.
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 4d8 + 11 dégâts, la cible se retrouve à terre, ne peut pas se relever et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Moulinet sauvage (arme) ✦ **se recharge** quand le larbin est en péril pour la première fois
Attaque : corps à corps 2 (une ou deux créatures) ; +18 contre CA
Réussite : 4d8 + 11 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

For 23 (+13)	**Dex** 15 (+9)	**Sag** 15 (+9)
Con 24 (+14)	**Int** 6 (+5)	**Cha** 8 (+6)

Alignement chaotique mauvais **Langues** géant, comprend l'originel
Équipement armure de peau, maillet

Les larbins de pierre au combat

Le larbin de pierre est un peu plus futé et alerte que les autres ogres, mais c'est une créature fruste mue par ses besoins de base. Les sbires combattent comme le leur demandent leurs maîtres, écrasant les ennemis en échange de nourriture, de boisson et de bibelots brillants qui flattent leur nature avide. Si leurs bienfaiteurs sont tués, les larbins de pierre ne répugnent pas à s'enfuir pour trouver des proies plus faciles.

Estrange tellurien

Le Seigneur de la Terre Noire est un maître distant qui récompense chichement ceux qui se battent en son nom. Les mortels ne sont que des grains de sable, pas assez importants pour tirer l'antique originel de sa prison rocheuse. Toutefois, de temps à autre, un mortel perverti fait preuve d'une si profonde affinité pour la terre que même le Seigneur de la Roche le remarque. Ogrémokh récompense ce pouvoir en lui transmettant une infime parcelle de sa propre puissance, sachant que leur nature intrinsèque pousse les estranges telluriens à travailler pour sa cause.

Estrange tellurien	**Contrôleur niveau 16**
Humanoïde élémentaire de taille M, genasi	1 400 px
Pv 148 ; **péril** 74	**Initiative** +10
CA 30, **Vigueur** 26, **Réflexes** 28, **Volonté** 28	**Perception** +12
VD 5 (déplacement tellurien)	

Actions simples

Morgenstern (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 2d10 + 13 dégâts, et l'estrange pousse la cible de 1 case.

Trait sismique ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +19 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 8 dégâts et la cible se retrouve à terre.

Ensevelissement ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (un ennemi à terre) ; +19 contre Vigueur
Réussite : la cible ne peut pas se relever, est immobilisée et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule tous).
Effet secondaire : la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Explosion rocheuse (périmètre) ✦ **à volonté**
Attaque : explosion de zone 1 à 5 cases ou moins (les créatures prises dans l'explosion) ; +19 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 7 dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre de terrain difficile qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'estrange tellurien.

Actions mineures

Secousse sismique ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion touchant une surface solide) ; +19 contre Vigueur
Réussite : la cible se retrouve à terre.

Compétences Arcanes +19

For 15 (+10)	**Dex** 15 (+10)	**Sag** 18 (+12)
Con 12 (+9)	**Int** 22 (+14)	**Cha** 23 (+14)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Équipement morgenstern

Les estranges telluriens au combat

La terre tremble à l'approche d'un estrange tellurien, la poussière se soulevant et montant en direction du mage élémentaire. Puisant dans l'énergie élémentaire, l'estrange tellurien a pour armes la terre et la roche, projetant des orbes bouillonnants d'énergie cinétique, fissurant

MATIAS TAPIA

le sol et ordonnant à la terre de se saisir de ses adversaires. Ses alliés voient un estrange tellurien comme un exemple vivant des bienfaits d'Ogrémokh et se rallient à sa cause lorsqu'ils sont témoins de ses prouesses.

Apôtre chthonien

Les géants des collines ne sont pas vraiment réputés pour leur dévotion. Comme la plupart de leurs cousins, ils servent les originels par crainte et non par loyauté. Quelques géants des collines et géants des pierres peuvent aider un culte de la terre, attirés par des présages leur indiquant qu'ils sont promis à une grande destinée. Les chefs du culte lient ces énormes monstres grâce à la magie noire et les imprègnent de puissance élémentaire pour en faire des serviteurs plus efficaces.

Apôtre chthonien **Soldat niveau 24**
Humanoïde naturel (géant) de taille G, géant des collines 6 050 px

Pv 225 ; **péril** 112 **Initiative** +17
CA 40, **Vigueur** 37, **Réflexes** 32, **Volonté** 35 **Perception** +18
VD 8

Traits

Malédiction de la pierre
Quand il est en péril, l'apôtre chthonien a une VD 4 et une résistance 10 à tous les dégâts.

Actions simples

⊕ **Grande lance** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +29 contre CA
Réussite : 2d12 + 14 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'apôtre.

Empalement (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 3 (une créature marquée par l'apôtre) ; +29 contre CA
Réussite : 1d12 + 8 dégâts, et la cible entre dans l'espace de l'apôtre. La cible est immobilisée et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule). La cible se déplace automatiquement avec l'apôtre tant qu'elle est immobilisée, et chaque fois que l'apôtre touche avec une attaque de *grande lance*, elle subit 10 dégâts et est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de celui-ci. Quand une créature immobilisée se sauvegarde contre l'effet, elle se décale dans une case adjacente à l'apôtre.

Actions déclenchées

Pétrification
Déclencheur : l'apôtre est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : l'apôtre se transforme à jamais en statue de pierre et constitue un terrain bloquant. Si une créature est immobilisée par son empalement quand cela se produit, elle est prisonnière de l'espace de l'apôtre et maîtrisée (sauvegarde annule). Quand une créature maîtrisée se sauvegarde, elle réapparaît dans une case inoccupée de son choix adjacente à l'apôtre.

For 27 (+20) **Dex** 16 (+15) **Sag** 22 (+18)
Con 25 (+19) **Int** 10 (+12) **Cha** 11 (+12)

Alignement chaotique mauvais **Langues** géant, originel
Équipement harnois, grande lance

Les apôtres chthoniens au combat

Les bienfaits d'Ogrémokh suscitent un regain d'intelligence chez certains géants des collines, éveillant leur conscience et les rendant plus rusés et bien plus dangereux que leurs congénères. L'apôtre chthonien se met en position défensive, barrant la route à ceux qui veulent atteindre ses alliés. Quand un ennemi passe à portée, il l'empale et lève son arme pour que sa victime glisse le long de la hampe. Un par un, l'apôtre épingle ses ennemis jusqu'à en avoir une bonne brochette. Les apôtres contiennent leur énergie élémentaire grâce à leur concentration et leur volonté. Quand ils subissent des dégâts, leur corps prend un aspect rocheux. La pétrification empire en fonction des dégâts jusqu'à ce que le géant soit tué et devienne une véritable statue de pierre.

Façonneur chthonien

Le culte d'Ogrémokh est très ancien et remonte à la création du monde. Des oratoires dédiés au Prince de la Terre Élémentaire subsistent dans les profondeurs de la terre, oubliés dans des cavernes glaciales loin des routes fréquentées. Ceux qui gagnent les faveurs de leur maître recherchent parfois ces sites antiques, bravant les périls de l'Outreterre pour aller dénicher les secrets de leur distant seigneur. Rares sont ceux qui survivent à de telles expéditions, mais ceux qui en reviennent ont prouvé leur valeur. En guise de récompense, ils perdent une fraction de leur nature : leur conscience s'estompe et laisse la place à une haine froide raffermissant leur volonté de servir leur seigneur élémentaire.

Façonneur chthonien **Artilleur niveau 24**
Humanoïde naturel de taille M, humain 6 050 px

Pv 175 ; **péril** 87 **Initiative** +16
CA 34, **Vigueur** 36, **Réflexes** 34, **Volonté** 36 **Perception** +18
VD 6 (déplacement tellurien)

Actions simples

⊕ **Marteau de guerre** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +29 contre CA
Réussite : 2d10 + 13 dégâts

Étreinte rocheuse ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +29 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 7 dégâts, puis la cible est maîtrisée et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Lacération rocheuse ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20 (une créature maîtrisée par l'*étreinte rocheuse* du façonneur chthonien) ; +29 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 7 dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Actions mineures

Terre indomptable ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Attaque : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +29 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 8 dégâts, puis le façonneur pousse la cible de 3 cases et celle-ci se retrouve à terre.

Compétences Arcanes +19, Endurance +24, Intimidation +26
For 19 (+16) **Dex** 19 (+16) **Sag** 23 (+18)
Con 25 (+19) **Int** 14 (+14) **Cha** 28 (+21)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Équipement marteau de guerre, couteau de cérémonie

Les façonneurs chthoniens au combat

La roche frémit au contact d'un façonneur chthonien, coulant comme de l'eau et obéissant à ses moindres désirs. Le façonneur utilise cette maîtrise absolue pour saisir ses ennemis dans des chaînes de terre qui se resserrent à mesure que ceux-ci luttent pour se dégager. Une fois sa victime prisonnière de la roche, il lui suffit d'un geste pour que la chaîne se contracte, écrasant la chair et brisant les os.

OMBRE

En Gisombre rôdent toutes sortes de monstres obscurs autant qu'étranges. Les plus importantes de ces menaces sont les ombres, des taches voletantes de ténèbres qui subsistent dans l'ombre que projettent les créatures vivantes. Considérées par beaucoup comme des morts-vivants, les ombres sont en fait à cheval sur la mince ligne séparant la vie de la mort. Aux yeux de ces monstres, le monde est une toile de ténèbres percée par les rayons néfastes de la lumière et les ombres projetées par les vivants sont des captifs qu'elles doivent dévorer pour les libérer.

Connaissance

Arcanes DD 18 : bien des gens prennent les ombres pour des morts-vivants, mais ce sont en réalité des créatures natives de Gisombre. Elles s'aventurent dans le monde physique pour dévorer et manipuler la substance même des ombres. Certaines ne veulent que s'en nourrir, tandis que d'autres cherchent à amasser les ténèbres et à utiliser leur pouvoir à de sinistres fins.

Les ombres détestent la lumière vive et l'énergie radiante leur est mortelle. Elles n'ont cependant aucune vulnérabilité particulière à la lumière du jour si ce n'est que celle-ci révèle leur présence. Comme la discrétion et l'obscurité sont leurs meilleurs atouts, elles sont confinées aux donjons et autres lieux obscurs.

Le nombre d'ombres dans le monde augmente chaque année, comme si une force irrésistible les y attirait. Des expéditions en Gisombre n'ont pas encore permis de découvrir une puissance qui les dirigerait : leur multiplication n'est peut-être que le fruit de leur croissance naturelle.

Rencontres

Les ombres s'allient avec toute créature qui leur offre la possibilité de tuer des adversaires vivants. Les magiciens maléfiques, les adeptes des dieux du mal et les tribus humanoïdes s'associent donc à elles, même s'ils ne les trouvent pas très fiables. Les ombres ont en effet régulièrement montré qu'alliances et dieux n'ont guère d'influence sur elles. Une ombre combat aux côtés d'un mortel par intérêt, pas par servitude ou sens du devoir.

Bien que peu de mortels se frottent à la magie d'ombre, ceux qui se livrent à cette pratique périlleuse sont capables d'exercer un certain contrôle sur ces créatures. Les ombres les servent avec empressement, comme si elles connaissaient un horrible secret dont leurs maîtres mortels n'ont pas encore conscience.

Ombre traqueuse

L'ombre traqueuse évolue entre ténèbres et lumière. Elle voltige d'ombre en ombre en prenant soin d'éviter la morsure

Ombre traqueuse — **Chasseur niveau 3**
Humanoïde ombreux de taille M — 150 px

Pv 25 ; **péril** 12 — **Initiative** +9
CA 15, **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 14 — **Perception** +3
VD 8 — Vision dans le noir
Résistances immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 5

Traits

Née des ombres
L'ombre traqueuse peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher lorsqu'elle dispose d'un camouflage, sans qu'il lui faille un camouflage total.

Actions simples

Contact ombreux (nécrotique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +6 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + 6 dégâts nécrotiques.

Traque ombreuse (nécrotique) ✦ **se recharge** quand l'ombre traqueuse utilise *éclipse ombreuse*
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre Réflexes
Réussite : 1d6 + 8 dégâts nécrotiques, puis l'ombre traqueuse se décale dans l'espace de la cible et fusionne avec son ombre (sauvegarde annule). Tant que l'ombre fusionne avec l'ombre de sa cible, elle se déplace en même temps que cette dernière sans provoquer d'attaques d'opportunité, et elle bénéficie d'un bonus de +4 à toutes les défenses et d'un bonus de +5 aux jets d'attaque contre la cible. Quand la cible se sauvegarde, l'ombre traqueuse se décale dans une case adjacente à celle-ci.

Actions déclenchées

Éclipse ombreuse (téléportation) ✦ **à volonté**
Déclencheur : une créature vivante située dans un rayon de 5 cases de l'ombre traqueuse est réduite à 0 point de vie ou moins.
Effet (action libre) : l'ombre traqueuse se téléporte dans une case adjacente à la créature en question et bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Discrétion +10

For 12 (+2)	**Dex** 19 (+5)	**Sag** 14 (+3)
Con 13 (+2)	**Int** 12 (+2)	**Cha** 11 (+1)

Alignement mauvais — **Langues** commun

Ombre étrangleuse — **Artilleur niveau 9**
Humanoïde ombreux de taille M — 400 px

Pv 53 ; **péril** 26 — **Initiative** +8
CA 23, **Vigueur** 18, **Réflexes** 21, **Volonté** 22 — **Perception** +6
VD 8 — Vision dans le noir
Résistances immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 5

Traits

Née des ombres
L'ombre étrangleuse peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher lorsqu'elle dispose d'un camouflage, sans qu'il lui faille un camouflage total.

Actions simples

Contact ombreux (nécrotique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 5 dégâts nécrotiques, et l'ombre étrangleuse devient invisible pour la cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Ombres aveuglantes ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +14 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible ne voit que dans un rayon de 3 cases jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ombre étrangleuse.

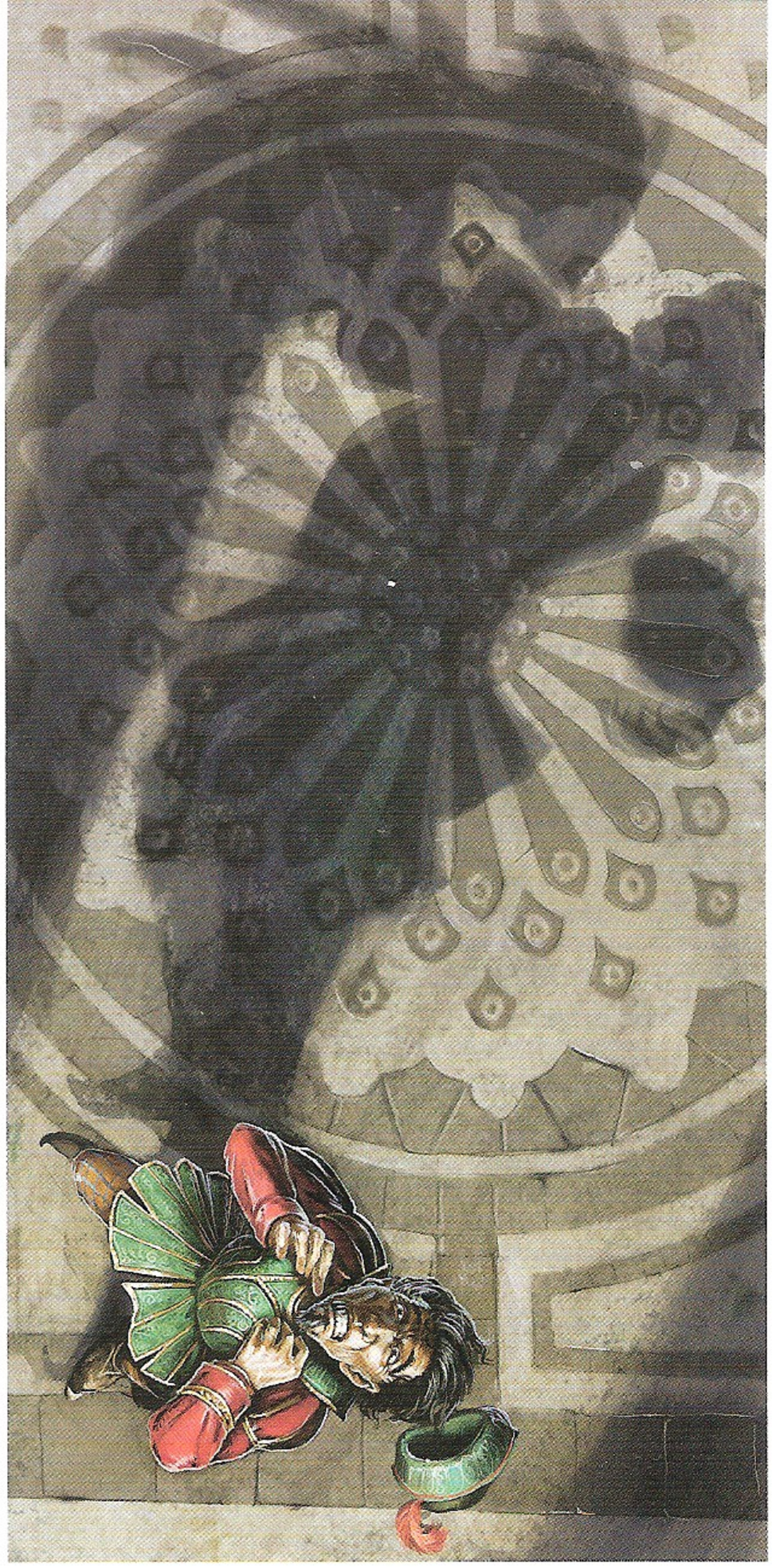
Ténèbres étrangleuses (nécrotique) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : distance 10 (une créature) ; +14 contre Vigueur
Réussite : la cible est maîtrisée et subit 15 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux).

Ténèbres dévorantes (nécrotique) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +14 contre Réflexes
Réussite : 1d10 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ombre étrangleuse.
Échec : demi-dégâts.

Compétences Arcanes +10, Discrétion +13

For 12 (+5)	**Dex** 19 (+8)	**Sag** 14 (+6)
Con 17 (+7)	**Int** 12 (+5)	**Cha** 19 (+8)

Alignement mauvais — **Langues** commun



de la lumière. Cette créature traque l'ombre des créatures vivantes qu'elle dévore pour survivre. Toutefois, elle ne peut s'en repaître tant que son propriétaire n'est pas mort.

Les ombres traqueuses au combat

Quand elles cherchent des proies dans le monde physique, les ombres traqueuses rôdent aux endroits où les mortels s'affrontent fréquemment. Elles se cachent dans les ténèbres, attendant que des créatures vivantes trépassent pour pouvoir dévorer leur ombre. Une créature, qu'elle soit morte ou sur le point de succomber, prend une teinte gris pâle et maladive quand son ombre est dévorée. Ce n'est qu'en tuant la créature qui a dévoré son ombre que la victime peut la récupérer.

Ombre étrangleuse

Comparable à un lanceur de sorts, l'ombre étrangleuse utilise la magie de la Gisombre pour contrôler et manipuler les ténèbres. La créature se sert des ombres qu'elle dévore pour alimenter sa magie et il lui faut donc se nourrir souvent.

BEN WOOTTEN

Les ombres étrangleuses au combat

Sur l'ordre d'une ombre étrangleuse, la substance brute des ténèbres surgit pour attaquer et déchiqueter ses ennemis. Des filaments d'ombre s'enroulent autour du visage et des jambes de la victime, l'aveuglant et l'immobilisant. Les proies de ce genre d'attaque entendent les étranges murmures de l'ombre, qui leur dit qu'elles doivent mourir pour permettre à leur ombre, leur « forme véritable » de regagner sa liberté.

Ombre marionnettiste

Bien que ses congénères se satisfassent de l'ombre que projettent les créatures vivantes, une ombre marionnettiste recherche des délices plus subtils. Elle absorbe l'ombre volatile et presque imperceptible que projettent les âmes lorsqu'elles s'en vont vers l'au-delà.

Ombre marionnettiste **Chasseur niveau 14**
Humanoïde ombreux de taille M 1 000 px

Pv 74 ; **péril** 37 **Initiative** +17
CA 24, **Vigueur** 25, **Réflexes** 26, **Volonté** 26 **Perception** +9
VD 8 Vision dans le noir
Résistances immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 5

Traits

Née des ombres

L'ombre marionnettiste peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher lorsqu'elle dispose d'un camouflage, sans qu'il lui faille un camouflage total.

Actions simples

⨺ **Contact d'ombre** (nécrotique, périmètre) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre Réflexes

Réussite : 3d6 + 12 dégâts nécrotiques, ou 3d6 + 17 dégâts nécrotiques contre une cible qui ne peut pas voir le marionnettiste.

Effet : le marionnettiste crée un périmètre dans l'espace de la cible et chaque case adjacente. Le périmètre est légèrement voilé et dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du marionnettiste.

⨽ **Marionnette d'ombre** (charme, nécrotique) ✦ **se recharge** quand le marionnettiste touche une créature qui ne le voit pas

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre Volonté

Réussite : 2d6 + 5 dégâts nécrotiques, ou 2d6 + 10 dégâts nécrotiques contre une cible qui ne voit pas le marionnettiste. La cible est dominée jusqu'à ce qu'elle débute son tour de jeu sans être adjacente à l'ombre marionnettiste.

Compétences Discrétion +18

For 12 (+8)	**Dex** 22 (+13)	**Sag** 14 (+9)
Con 17 (+10)	**Int** 12 (+8)	**Cha** 19 (+11)

Alignement mauvais **Langues** commun

Les ombres marionnettistes au combat

L'ombre marionnettiste se jette rarement en première ligne d'un combat. Elle préfère rester à l'écart et échapper à la vue d'un ennemi précis. Elle se précipite alors sur le champ de bataille et porte un coup destiné à prendre le contrôle de l'ombre de l'adversaire en question. L'ombre force sa marionnette à charger sur le champ de bataille tandis qu'elle et ses alliés attaquent l'adversaire qui a baissé sa garde. Le marionnettiste reste près de sa marionnette. Quand la domination s'achève, l'ombre tente de battre en retraite dans les ténèbres jusqu'à ce qu'elle ait une nouvelle occasion de transformer un ennemi en pantin.

OMBRE DES ROCHES

Les ombres des roches sont indirectement responsables de certains des affrontements les plus terribles de l'histoire de l'Outreterre. Lorsque ces monstres chassent, ils laissent derrière eux des tunnels labyrinthiques. Au fil du temps, cet écheveau de galeries attire des créatures qui préfèrent l'isolement au contact avec qui que ce soit. C'est pour cela que les créatures intelligentes de l'Outreterre chassent les ombres des roches dans le but de les capturer ou de les massacrer. Ne réfléchissant guère, ces monstres préfèrent fouir dans les gisements de minerai, ce qui les rend d'autant plus dangereux pour les mineurs et les prospecteurs. Ils font aussi de bons animaux de garde, qui se montrent obéissants et parfaitement domesticables quand on les nourrit.

Connaissance

Exploration DD 18 : les ombres des roches comptent parmi les plus vieilles créatures du cosmos. Des textes antérieurs à la Guerre de l'Aube parlent déjà d'elles, si bien que certains sages s'imaginent aujourd'hui qu'elles sont issues de la trame brute du monde, avant même que les originels l'aient achevée. Les tunnels qu'elles creusent constituent un important réseau de galeries dans les donjons et diverses régions de l'Outreterre.

« Chasser l'ombre des roches » est une expression naine désignant un plan dangereux qui, avec un peu de chance, peut se révéler très lucratif. Elle se réfère notamment à la stratégie de certains prospecteurs qui suivent la piste d'ombres des roches dans le but de trouver des veines d'or et de mithral dans le sillage de ces monstres.

Rencontres

Les ombres des roches sont trop stupides pour s'entourer d'alliés. Toutefois, il arrive que des créatures les capturent, les nourrissent et les dressent. Bien qu'elles soient incapables de parler, elles comprennent le profond, ce qui leur permet d'obéir à des ordres complexes. Les torves et les orques en font des limiers, sans compter que l'on trouve des ombres abyssales parmi la plupart des armées des seigneurs démons.

Ravageur des roches

Les plus petites des ombres des roches sont qualifiées de ravageurs. Elles s'aventurent dans les couches supérieures de la croûte terrestre, fouissant notamment dans les donjons en quête de repas. Bien qu'elles soient presque aussi grosses que leurs cousines, elles sont moins fortes et n'ont pas l'usage du regard qui fait la renommée de l'espèce.

Ravageur des roches	**Brute niveau 7**
Créature magique naturelle de taille M	300 px
Pv 95 ; **péril** 47	**Initiative** +4
CA 19, **Vigueur** 20, **Réflexes** 18, **Volonté** 19	**Perception** +5
VD 5, fouissage 2 (tunnelier)	Perception des vibrations 5, vision dans le noir
Actions simples	
Griffes ✦ à volonté	
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +12 contre CA	
Réussite : 1d10 + 5 dégâts.	
Déluge de griffes ✦ à volonté	
Effet : le ravageur utilise *griffes* deux fois.	
Regard écrasant (psychique) **✦ à volonté**	
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +10 contre Volonté	
Réussite : 3d8 dégâts psychiques, et la cible se retrouve à terre.	
Actions mineures	
Regard désarmant ✦ recharge ⚅	
Attaque : distance 3 (une créature) ; +10 contre Volonté	
Réussite : la cible est étourdie (sauvegarde annule).	
For 19 (+7) **Dex** 13 (+4) **Sag** 14 (+5)	
Con 15 (+5) **Int** 5 (+0) **Cha** 11 (+3)	
Alignement non aligné **Langues** comprend le profond	

Les ravageurs des roches au combat

Le ravageur des roches est principalement animé par la faim. Il utilise *regard désarmant* pour rendre un adversaire sans défense afin de s'en nourrir à loisir. Il tente d'abord d'isoler un ennemi. S'il est acculé, il envoie valdinguer quelques adversaires avec *regard écrasant*, ce qui lui donne le temps de battre en retraite.

Sans quelque allié, les ravageurs des roches attaquent généralement en meutes. Ces brutes s'en prennent aux groupes de voyageurs, chaque créature commençant par choisir un adversaire sur lequel elle va se concentrer à l'exclusion de toute autre cible.

HOWARD LYON

Ombre abyssale

Si les ombres des roches sont avant tout répandues en Outreterre, elles hantent aussi l'ensemble des plans. Selon les légendes, les premières d'entre elles creusèrent jusqu'aux entrailles du monde pour émerger finalement dans d'autres plans, où elles dévorèrent les étranges créatures qu'elles rencontrèrent. Celles qui s'aventurèrent dans le Chaos Élémentaire réalisèrent que les Abysses constituaient un magnifique terrain de chasse. Même si beaucoup périrent, celles qui survécurent se nourrirent de chair de démon et s'adaptèrent à leur nouvel environnement. L'étoffe des Abysses leur conféra un sang acide et leur regard devint plus aliénant qu'hypnotique. Une créature qui tombe sous le contrôle d'une ombre abyssale hurle comme si elle était totalement démente.

Ombre abyssale **Contrôleur niveau 15**
Créature magique élémentaire de taille G 1 200 px

Pv 152 ; **péril** 76 **Initiative** +9
CA 29, **Vigueur** 28, **Réflexes** 26, **Volonté** 27 **Perception** +11
VD 5, fouissage 2 (tunnelier) Perception des vibrations 5, vision dans le noir
Résistances acide 10

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +20 contre CA
Réussite : 2d10 + 12 dégâts.

Regard du chaos (charme, psychique) **✦ à volonté**
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +19 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 5 dégâts psychiques, et l'ombre fait glisser la cible de 3 cases. La cible effectue ensuite une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre une créature au choix de l'ombre.

Bile corrosive (acide) **✦ recharge** ⚅
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +19 contre Vigueur
Réussite : 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Actions mineures

Regard de volonté broyée (terreur) **✦ à volonté** (1/round)
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +19 contre Volonté
Réussite : l'ombre fait glisser la cible de 3 cases, et la cible subit un malus de -5 aux jets de sauvegarde qu'elle effectue durant le déplacement.

For 29 (+16)	**Dex** 15 (+9)	**Sag** 18 (+11)
Con 24 (+14)	**Int** 7 (+5)	**Cha** 13 (+8)

Alignement chaotique mauvais **Langues** comprend le profond

Les ombres abyssales au combat

Ces ombres fouissent dans les différentes strates des Abysses, créant parfois de nouveaux passages entre celles-ci. Les sbires de Yeenoghu ont réuni nombre de ces créatures pour en faire des guetteurs et gardiens. Ces ombres abyssales se cachent sous le sol, le long des sentiers fréquentés des Abysses. Elles surgissent alors pour hacher menu leurs adversaires ou les précipiter dans des gouffres.

Ombre astrale

Si certaines ombres des roches ont migré vers les Abysses, d'autres se sont installées dans la Mer Astrale, où elles harcèlent les communautés. Fruit probable des intrigues d'un originel visant à éliminer les dieux, ces créatures dévorent la substance même des dominions astraux tels de gigantesques termites. Elles se fraient un chemin jusqu'à un domaine, qu'elles creusent et fendent, ne laissant parfois derrière elles qu'un tas flottant de roche et de décombres. Ces énormes nuages de débris rappellent au travers de toute la Mer Astrale le danger que ces bêtes représentent pour les dominions qu'elles infestent.

Ombre astrale **Soldat niveau 17**
Créature magique immortelle de taille G 1 600 px

Pv 167 ; **péril** 83 **Initiative** +13
CA 33, **Vigueur** 29, **Réflexes** 28, **Volonté** 29 **Perception** +12
VD 5, fouissage 2 (tunnelier) Perception des vibrations 5, vision dans le noir

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 2d10 + 14 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ombre.

Regard de lassitude (charme) **✦ à volonté**
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +20 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 3 dégâts, et l'ombre tire la cible de 4 cases. Par ailleurs, la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Regard d'annihilation ✦ rencontre
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +20 contre Vigueur
Réussite : 2d10 + 5 dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ombre.

Actions déclenchées

Mandibules piégeuses ✦ à volonté
Condition : l'ombre ne doit pas déjà étreindre une créature.
Déclencheur : un ennemi marqué par l'ombre se décale.
Attaque (interruption immédiate) : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +22 contre Vigueur
Réussite : la cible est étreinte.

For 30 (+18)	**Dex** 17 (+11)	**Sag** 18 (+12)
Con 23 (+14)	**Int** 8 (+7)	**Cha** 13 (+9)

Alignement mauvais **Langues** comprend le profond

Les ombres astrales au combat

Obnubilées par l'annihilation, les ombres astrales cherchent à détruire tout ce dont elles croisent la route. Le regard d'un tel monstre induit une dangereuse léthargie, ralentissant les réactions et réprimant l'instinct de conservation de sa proie. La victime du regard d'une ombre astrale peut ainsi se diriger droit vers la gueule béante du monstre.

Certains tortionnaires cruels, notamment les disciples de Zéhir et Vecna, capturent des ombres astrales et les dressent dans le but de torturer leurs prisonniers.

REJETON DE KYUSS

TEL UN CANCER RONGEANT LA TERRE, les rejetons de Kyuss surgissent des profondeurs pour répandre souffrance et misère dans le monde. Animés par l'obscène volonté de leur créateur, ils infectent les vivants et les morts au moyen d'asticots vert vif qui les soumettent au pouvoir de leur géniteur, le Ver Grouillant. Chuchotant avec peur, les augures prétendent que la présence des rejetons annonce l'Ère des Vers, la fin du monde.

Les rejetons de Kyuss sont issus de fous qui crurent aux visions malsaines de Kyuss lorsqu'il était vivant. Après que Kyuss les eut tués pour accéder à l'apothéose, les vers de son nouveau corps se frayèrent un chemin dans leurs cadavres boursouflés pour les ranimer sous la forme de morts-vivants. Ces sinistres messagers sont ensuite devenus les porteurs des sombres désirs de Kyuss et ont ajouté de nouvelles victimes à leurs effectifs.

CONNAISSANCE

Religion DD 23 : les Chroniques Lépreuses évoquent l'Ère des Vers et les derniers instants du monde avant que les légions grouillantes n'annihilent les vivants. Rédigée de la main du prophète Corbius, qui vécut cloîtré sur l'île de la Peur, cette légende veut que le monde soit destiné à être anéanti par une faim inextinguible et que tous les vivants se transforment en morts animés sous une forme pervertie et grouillante. Corbius affirmait avoir eu des visions apocalyptiques que lui aurait transmises un ange noir venu des cieux. Un personnage revient sans cesse dans ses élucubrations : Kyuss.

Si les présages sont exacts, une horde infinie de morts-vivants de Kyuss submergera les bastions des vivants et plongera le monde dans une nuit éternelle. Qui sait quels royaumes ont déjà succombé aux frontières lointaines du monde connu ? L'Ère des Vers est peut-être plus proche qu'on ne le croit.

RENCONTRES

Les rejetons de Kyuss ne servent que le Ver Grouillant et ses sbires. La seule raison qui peut les pousser à collaborer avec autrui, c'est de faire avancer leurs propres desseins. Les alliances nouées avec des rejetons de Kyuss sont dangereuses et de courte durée, car selon eux, chaque chose en ce monde ne mérite que de mourir ou d'être infectée.

FILS DE KYUSS

Quand leur hôte est détruit, les vers de Kyuss ont tendance à fuir en creusant dans la terre ou en s'accrochant aux vêtements de leurs ennemis. Quand ils trouvent une nouvelle carcasse, ils s'enfoncent dans le cadavre et l'imprègnent d'un terrifiant pouvoir. En quelques instants, un nouveau fils de Kyuss naît.

Fils de Kyuss — **Brute niveau 13**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 800 px

Pv 158 ; **péril** 79 — **Initiative** +7
CA 25, **Vigueur** 25, **Réflexes** 23, **Volonté** 24 — **Perception** +6
VD 5 — Vision dans le noir
Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** feu 5, radiant 5

TRAITS

Peur des vers (terreur) ✦ **aura 1**
Les créatures vivantes prises dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque contre le fils de Kyuss.

ACTIONS SIMPLES

Coup (maladie) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 2d10 + 10 dégâts, et la cible est exposée à la caresse de Kyuss (cf. ci-dessous).

ACTIONS MINEURES

Ver fouisseur (maladie, nécrotique) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : explosion de proximité 1 (un ennemi vivant pris dans l'explosion) ; +16 contre Vigueur
Réussite : la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Par ailleurs, la cible est exposée à la caresse de Kyuss (cf. ci-dessous).
Premier jet de sauvegarde raté : les dégâts continus passent à 15.
Deuxième jet de sauvegarde raté : la cible est étourdie, et les dégâts continus passent à 20 (sauvegarde annule les deux).
Spécial : le cadavre de tout humanoïde tué par cette attaque se transforme en gueux de Kyuss au début du tour de jeu suivant du fils de Kyuss. Le gueux doit être détruit avant que la créature puisse être rappelée à la vie.

For 21 (+11)	**Dex** 13 (+7)	**Sag** 11 (+6)
Con 18 (+10)	**Int** 6 (+4)	**Cha** 18 (+10)

Alignement chaotique mauvais — **Langues** –

Caresse de Kyuss — Maladie niveau 16 — **Endurance** stabilisation (DD 20), amélioration (DD 25)

Le malade est guéri.

◀ **Effet initial :** le malade ne regagne que la moitié des points de vie habituels quand il dépense une récupération. S'il meurt, il se relève aussitôt sous la forme d'un gueux de Kyuss.

◀▶ Le malade perd deux récupérations. S'il tombe à 0 récupération ou moins, il meurt et se relève aussitôt sous la forme d'un fils de Kyuss.

▶ **Dernier stade :** le malade meurt et devient aussitôt un fils de Kyuss.

THOMAS M. BAXA

Les fils de Kyuss au combat

Les fils de Kyuss sortent des étendues sauvages et obscures pour assaillir les villages isolés où ils vont de hutte en taudis, accordant à tous le don de Kyuss, qu'ils soient jeunes ou vieux, vivants ou morts. Beaucoup voient dans cette obsession la preuve que ce ne sont pas des créatures pensantes. Toutefois, en croisant les orbites grouillantes d'un fils de Kyuss, on a une impression de malveillance glaciale et intelligente.

Gueux de Kyuss

Plusieurs légendes parlent d'antiques royaumes de morts-vivants où des épidémies de caresse de Kyuss auraient produit des dizaines de milliers de gueux. Dans les cités et villages délabrés, ces créatures attendent le signal pour entamer leur longue marche sur la civilisation. Quand on entend parler de ces créatures, les gens fuient avant que la contagion ne les frappe.

Gueux de Kyuss **Brute sbire niveau 13**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 200 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +7
Perception +8
CA 25, **Vigueur** 26, **Réflexes** 23, **Volonté** 24 Vision dans le noir
VD 5
Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5

Actions simples

Coup (nécrotique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 13 dégâts nécrotiques.

Actions déclenchées

Présent final (maladie, nécrotique)
Déclencheur : une attaque de corps à corps ou à distance réduit le gueux à 0 point de vie.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 1 (les créatures prises dans l'explosion) ; +16 contre Vigueur
Réussite : 10 dégâts nécrotiques, et la cible est exposée à la caresse de Kyuss (cf. page ci-contre).

For 21 (+11)	**Dex** 13 (+7)	**Sag** 15 (+8)
Con 18 (+10)	**Int** 4 (+3)	**Cha** 6 (+4)

Alignement chaotique mauvais **Langues** –

Les gueux de Kyuss au combat

Un gueux de Kyuss vient tituber à la rencontre de l'adversaire vivant le plus proche, impatient de mourir et de déverser son flot de vers grouillants et infectieux.

Héraut de Kyuss

Quand Kyuss fixe son regard maléfique et lève un doigt tremblant pour diriger ses enfants, ses hérauts partent en première ligne annoncer le terrible sort qui attend les populations. Kyuss a créé les hérauts à partir des anges envoyés par les dieux pour l'abattre. Il a imprégné chacun d'eux d'un ver impie arraché à son propre corps grouillant.

Héraut de Kyuss **Artilleur niveau 16**
Animé immortel (mort-vivant) de taille M 1 400 px

Pv 116 ; **péril** 58 **Initiative** +12
CA 28, **Vigueur** 26, **Réflexes** 27, **Volonté** 28 **Perception** +11
VD 6, vol 6 (stationnaire) Vision dans le noir
Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** feu 5, radiant 5

Traits

Peur des vers (terreur) ✦ **aura 1**
Les créatures vivantes prises dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque contre le héraut de Kyuss.

Horde grouillante (nécrotique) ✦ **aura 1**
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts nécrotiques.

Actions simples

Caresse putrescente (maladie, nécrotique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre CA
Réussite : 2d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est exposée à la caresse de Kyuss (cf. page ci-contre).

Verdict grouillant (maladie, nécrotique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20 (une créature) ; +21 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 10 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Par ailleurs, la cible est exposée à la caresse de Kyuss (cf. page ci-contre).
Premier jet de sauvegarde raté : les dégâts continus passent à 10, et la cible est hébétée (sauvegarde annule les deux).
Deuxième jet de sauvegarde raté : les dégâts continus passent à 15, et la cible est étourdie au lieu d'hébétée (sauvegarde annule les deux).
Spécial : le cadavre de tout humanoïde tué par cette attaque se transforme en gueux de Kyuss au début du tour de jeu suivant du héraut de Kyuss. Le gueux doit être détruit avant que la créature puisse être rappelée à la vie.

Éruption d'asticots (maladie, nécrotique, périmètre) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins (les créatures vivantes prises dans l'explosion) ; +21 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 6 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Par ailleurs, la cible est exposée à la caresse de Kyuss (cf. page ci-contre).
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature vivante qui y entre ou y termine son tour de jeu subit 15 dégâts nécrotiques.

For 11 (+8)	**Dex** 19 (+12)	**Sag** 17 (+11)
Con 14 (+10)	**Int** 6 (+6)	**Cha** 22 (+14)

Alignement chaotique mauvais **Langues** –

Les rejetons de Kyuss au combat

Quand un héraut de Kyuss apparaît, tous entendent le nom de son maître susurré par le bruissement des nuées qui l'accompagnent. Si certains ignorent la gloire du nom de son maître, le héraut concentre son courroux sur ces gens. Il invoque vers et asticots pour dévorer ses adversaires, créant d'autres gueux de Kyuss pour répandre désolation et maladie.

REJETON STELLAIRE

DES ÉTOILES LOINTAINES SCINTILLENT aux confins du cosmos, annonçant la venue de créatures sinistres, de l'avènement de noires conspirations et de l'imminence de catastrophes. Dans le monde, une étoile verte brille avec éclat dans la nuit, observée uniquement par des érudits cloîtrés et des sorciers fous. Produisant le son d'un millier de cris, une faille déchire la trame de la réalité, propulsant une monstruosité aberrante dans le monde. Elle étudie son environnement et aperçoit non loin de là la lueur d'une lanterne près d'une ferme. La créature se met alors à ramper et s'approche de sa cible.

Les rejetons stellaires sont de toutes formes et tailles, mais la plupart ont une apparence plus ou moins humanoïde. Les étoiles sont leurs seuls maîtres. Bien que des adorateurs nihilistes offrent des suppliques frénétiques aux rejetons stellaires, les créatures n'écoutent que leurs ambitions. Altérées par leur affinité au Royaume Lointain, leur but paraît incompréhensible de tous, y compris des humanoïdes les plus déséquilibrés. Qu'importe, on peut être sûr que l'arrivée d'un rejeton stellaire annonce de terribles événements à venir.

CONNAISSANCE

Exploration DD 33 : avant sa disparition, le sorcier Thulzar posa une question aux érudits et aux philosophes du monde. « Pourquoi certaines étoiles haïssent-elles le monde ? », demanda-t-il. Personne ne put répondre car les étoiles et leurs rejetons restent muets sur ce qui motive leur aversion.

Une guerre silencieuse entre les étoiles et le monde dure depuis des millénaires. Bien qu'on y fasse parfois référence sous le nom de Guerre Oubliée pour sa subtilité par rapport à la Guerre de l'Aube, ce conflit est bien plus important qu'on ne le croit. Les étoiles ont pour soldats les rejetons stellaires dans cette guerre et à travers leur influence dans le monde, elles visent à déstabiliser la civilisation et éteindre toute vie.

S'appuyant sur de formidables longues-vues, quelques sorciers osent fouiller le ciel à la recherche d'une réponse à la question de Thulzar. Ceux qui conservent leur santé mentale tout en ayant vu l'endroit où le Royaume Lointain rencontre le néant de l'espace ont aperçu de sombres et sinistres créatures s'agiter. Oubliés des dieux et des originels, ces êtres maléfiques attendent quelque chose. Ils observent tandis qu'Allabar, l'Ouvreur de la Voie, traverse patiemment le ciel et pousse les étoiles à la guerre.

RENCONTRES

Lorsqu'un rejeton stellaire descend du ciel, il n'a aucun allié, mais il ne lui faut habituellement pas bien longtemps pour se retrouver avec un culte ou une ville sous son influence. Un émissaire de Caiphon pourra voiler sa forme pour s'infiltrer dans une ville et s'y faire des alliés puissants. Les rejetons stellaires cherchant à engendrer chaos et destruction, ils trouvent des alliés dans les rangs des démons, des tulgars, des morts-vivants, des élémentaires, des tyrannœils, des flagelleurs mentaux et des aboleths. Qu'il soit le chef ou un serviteur de telles créatures, le rejeton ne se sent aucune obligation envers ses alliés. Que ces créatures vivent ou meurent n'a guère d'importance. Un rejeton stellaire ne tient compte que de ses intérêts et de ceux de l'étoile qu'il représente.

REJETON D'ULBAN

Un trait de flamme bleue s'abat du cosmos, traversant le ciel nocturne surplombant un royaume paisible. Les citoyens contemplent l'événement avec admiration, mais réalisent bien vite sa signification. Des rébellions éclatent aux frontières et les devins n'arrivent plus à lire l'avenir ni à procurer de vrais conseils aux dirigeants du pays.

Le rejeton d'Ulban est un monstre rusé dont la simple présence empêche les créatures de distinguer leurs amis de leurs ennemis.

Rejeton d'Ulban — **Contrôleur niveau 26**
Humanoïde aberrant de taille M — 9 000 px

Pv 241 ; **péril** 120 — **Initiative** +22
CA 40, **Vigueur** 37, **Réflexes** 39, **Volonté** 38 — **Perception** +25
VD 8 — Vision dans le noir
Immunités domination (tout ennemi qui touche avec un pouvoir censé dominer le rejeton est en fait dominé par celui-ci [sauvegarde annule])

ACTIONS SIMPLES

Coup de la flamme bleue (feu, froid) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +29 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 12 dégâts de froid et de feu, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Contact conflictuel (charme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +29 contre Volonté
Réussite : 2d10 + 5 dégâts psychiques, et la cible effectue une attaque de base de corps à corps ou à distance au prix d'une action libre contre une créature au choix du rejeton.

Onde de trahison (charme, psychique) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +29 contre Volonté
Réussite : 3d10 + 5 dégâts psychiques, et la cible est dominée (sauvegarde annule).

ACTIONS MINEURES

Reflet du Royaume Lointain ✦ **à volonté**
Effet : choisissez une créature que le rejeton d'Ulban voit. Le rejeton établit un lien occulte avec cette créature jusqu'à la fin de la rencontre or jusqu'à ce qu'il réutilise ce pouvoir. Chaque fois que la cible de ce pouvoir se décale, le rejeton peut se décaler du même nombre de cases au prix d'une action libre.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Stimulation psionique (psychique) ✦ **se recharge** quand le rejeton subit des dégâts psychiques
Déclencheur : le rejeton réussit une attaque de coup de la flamme bleue ou de contact conflictuel.
Effet (action libre) : l'attaque inflige 3d10 dégâts psychiques supplémentaires.

Compétences Bluff +26, Diplomatie +26, Intuition +25

For 22 (+19)	**Dex** 29 (+22)	**Sag** 24 (+20)
Con 25 (+20)	**Int** 26 (+21)	**Cha** 27 (+21)

Alignement mauvais — **Langues** commun, profond

Rejeton d'Ulban

Les rejetons d'Ulban au combat

Le rejeton d'Ulban se taille une place sûre tout en sapant celle de ceux qui l'entourent. Ses adversaires doivent se frayer un chemin à travers pièges et laquais avant de pouvoir affronter l'une de ces créatures qui se révèle alors un combattant habile. C'est pourquoi le rejeton d'Ulban constitue un excellent scélérat ou acolyte de félon.

Émissaire de Caiphon

Caiphon est tapi à l'horizon et observe le monde jour et nuit. Avec chaque année qui s'écoule, il attend son heure, délivrant de bons conseils. Lorsque les temps deviennent difficiles et qu'une communauté est accablée par la famine, la maladie ou l'oppression, il se met à briller, comme pour rassurer en rappelant qu'il est là. Lorsque les prières adressées aux dieux ne donnent rien, les gens présentent leurs suppliques à l'étoile et implorent son aide. Caiphon écoute et lorsque leur appel est assez fort, il leur envoie un de ses émissaires.

Un jour, un étranger arrive en ville, offrant des suggestions quant à la manière dont les gens pourraient mettre fin à leurs souffrances. Il leur fait habilement comprendre que le seigneur de la ville dispose peut-être d'un remède puisqu'il n'a pas encore été contaminé par la maladie. Rapidement, les cadavres de ceux qui suppliaient tout bas Caiphon finissent sur un champ de bataille silencieux désert ou au pied d'une forteresse, victimes d'une révolte désespérée montée suite aux bons conseils de l'étranger.

EVA WIDERMANN

Émissaire de Caiphon **Contrôleur (meneur) niveau 28**
Humanoïde aberrant de taille M — 13 000 px

Pv 257 ; **péril** 128 — **Initiative** +23
CA 42, **Vigueur** 38, **Réflexes** 41, **Volonté** 41 — **Perception** +21
VD 6 — Vision dans le noir

Traits

☼ **Aura de ruine** ✦ **aura** 2
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde.

Retour aveuglant
Tout ennemi qui touche avec un pouvoir censé aveugler l'émissaire de Caiphon est aveuglé à sa place (sauvegarde annule).

Actions simples

⨭ **Contact du désespoir** (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +31 contre Réflexes
Réussite : 4d6 + 12 dégâts, et la cible subit 20 dégâts psychiques la première fois qu'elle rate un jet de sauvegarde avant le début du tour de jeu suivant de l'émissaire.

Aveuglé par la cupidité (charme, psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +31 contre Volonté
Réussite : 3d6 + 8 dégâts psychiques, et l'émissaire fait glisser la cible de 2 cases. Celle-ci effectue ensuite une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre une cible au choix de l'émissaire.

Aveuglé par le besoin (charme, psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +31 contre Volonté
Réussite : 3d8 + 18 dégâts psychiques, et l'émissaire choisit un de ses alliés. La cible est marquée par cet allié. Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, l'émissaire et tous ses alliés (à l'exception de l'allié choisi) sont invisibles pour la cible.

Actions mineures

Apparences trompeuses (illusion) ✦ **à volonté**
Effet : l'émissaire peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de taille M ou P. Une créature qui réussit un test d'Intuition DD 40 voit cependant au travers de l'illusion.

Invocation de calamité ✦ **se recharge** lorsque l'émissaire est en péril pour la première fois
Attaque : distance 5 (une créature) ; +33 contre Volonté
Réussite : la cible rate tous les jets de sauvegarde qu'elle effectue jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'émissaire.

Actions déclenchées

Stimulation psionique (psychique) ✦ **se recharge** quand l'émissaire subit des dégâts psychiques
Déclencheur : l'émissaire touche avec *aveuglé par la cupidité* ou *aveuglé par le besoin*.
Effet (action libre) : l'attaque inflige 3d10 dégâts psychiques supplémentaires.

Prédiction de malheur
Déclencheur : l'émissaire est réduit à 0 point de vie.
Effet (interruption immédiate) : un ennemi situé dans un rayon de 10 cases qui est victime d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler subit un malus de -5 à tous les jets de sauvegarde contre cet effet jusqu'à la fin de la rencontre.

Compétences Bluff +26, Diplomatie +26, Intuition +25

For 22 (+20)	**Dex** 29 (+23)	**Sag** 24 (+21)
Con 25 (+21)	**Int** 26 (+22)	**Cha** 27 (+22)

Alignement mauvais — **Langues** commun, profond

Les émissaires de Caiphon au combat

L'émissaire de Caiphon se déguise par magie et prend l'apparence d'un humanoïde tout en œuvrant à la chute de ceux qui l'entourent. Il opère en sous-main au sein d'une société, étudiant ses habitants pour découvrir leurs faiblesses. Ainsi, lorsque quelqu'un lui fait face, il en connaît déjà beaucoup sur ses ennemis. Un émissaire pourra railler ses adversaires pour les inciter à l'imprudence, ou avoir rassemblé des alliés résistants aux attaques de ses ennemis.

Serpent de Nihal et émissaire de Caiphon

Serpent de Nihal

Les redoutables serpents de Nihal ont longtemps occupé une place d'infamie dans les annales de l'histoire. L'influence de la nation des jungles d'Az-Kiral était autrefois considérable grâce à l'appui de Zéhir, de ses adorateurs langue-de-serpent et des yuan-tis. Ses dirigeants cherchèrent davantage de puissance que pouvait en offrir Zéhir seul, et ils se mirent à scruter les étoiles en quête d'une force capable de transformer leur nation en empire. Ils trouvèrent une solution en la présence de Nihal, parfois appelé l'Étoile Serpent en raison de sa trajectoire sinueuse dans le ciel. Ils créèrent un portail jusqu'à l'étoile et ramenèrent dans le monde des serpents faits de matière stellaire. Les projets de Nihal étaient cependant tout autres et l'assaut des reptiles fit disparaître les habitants du pays pour n'y laisser que des cités désertes. Les terribles serpents errent encore dans les jungles du cosmos, engloutissant toutes les proies qui se présentent à eux pour assouvir la faim insatiable de Nihal.

Serpent de Nihal	**Chasseur sbire niveau 29**
Bête aberrante de taille M	3 750 px
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	**Initiative** +28
	Perception +22
CA 43, **Vigueur** 40, **Réflexes** 43, **Volonté** 40	Vision dans le noir
VD 7	
Résistances 20 à tous les dégâts	

Actions simples

(+) Morsure de l'esprit (psychique) **✦ à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +32 contre Volonté

Réussite : 15 dégâts psychiques, et si plusieurs alliés du serpent sont adjacents à la cible, celle-ci subit 8 dégâts supplémentaires et ne peut pas dépenser de points d'action ou de points de pouvoir (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Quitter la réalité ✦ à volonté

Déclencheur : un ennemi rate le serpent.

Effet (réaction immédiate) : le serpent est retiré du jeu jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Il réapparaît ensuite dans un rayon de 20 cases de sa position d'origine, dans une case inoccupée adjacente à un ennemi.

Déformation subite de réalité ✦ rencontre

Déclencheur : le serpent détermine l'initiative.

Effet (action libre) : le serpent est retiré du jeu. Au début de son premier tour de jeu, le serpent réapparaît dans un rayon de 20 cases de sa position d'origine, dans une case inoccupée adjacente à un ennemi.

For 26 (+22)	**Dex** 30 (+24)	**Sag** 26 (+22)
Con 24 (+21)	**Int** 3 (+10)	**Cha** 17 (+17)

Alignement chaotique mauvais **Langues** –

Les serpents de Nihal au combat

Là où il y a un serpent de Nihal, d'autres guettent. Les serpents quittent la réalité et y reviennent de sorte qu'il ne cesse d'en apparaître au premier round de combat. Un serpent esseulé agit pour le compte de Nihal. Un maître puissant pourra contrôler un groupe de ces monstres, envoyant alors leur masse grouillante vers son adversaire.

Allabar, l'Ouvreur de la Voie

Sillonnant le ciel, Allabar cherche à concrétiser une vision funeste du cosmos. Quelques étoiles ne se cantonnent pas à des positions fixes, à observer des mondes distants et à n'exercer qu'une influence minime. Allabar est l'une d'elles et profite de sa mobilité pour susciter le conflit entre les créatures des étoiles et celles du monde. À l'aube de la création, les originels créèrent Allabar pour en faire une planète comme celle du monde mortel. Les dieux remarquèrent la nouvelle création des originels et menèrent quelques expériences sur celle-ci afin de créer une planète pensante et vivante. Ils réussirent à y insuffler une étincelle de vie, mais redoutèrent la puissance que leur création possédait. Et c'est ainsi qu'ils bannirent la planète, Allabar, dans le Royaume Lointain.

Là, le corps et l'esprit d'Allabar furent altérés de sorte que lorsqu'elle revint dans le cosmos après des millénaires, elle était animée par la sournoiserie et la malveillance. Depuis, Allabar a suscité chez les étoiles la haine du monde. Elle utilise son pouvoir pour créer des rejetons stellaires et les transporter jusqu'au monde

EVA WIDERMANN

Allabar, Ouvreur de la Voie **Soldat solo niveau 30**
Animé aberrant de taille Gig 95 000 px

Pv 1 100 ; **péril** 550 **Initiative** +25
CA 45, **Vigueur** 43, **Réflexes** 41, **Volonté** 43 **Perception** +25
VD 6, vol 6 (stationnaire) Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +5 ; **Points d'action** 2

Traits

Puits gravitationnel ✦ aura 20
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est tiré d'un nombre de cases dépendant des points de vie actuels d'Allabar : 776 à 1 100, 1 case ; 551 à 775, 2 cases ; 226 à 550, 4 cases ; de 1 à 225, 8 cases.

Vision à 360°
Les ennemis ne jouissent pas d'un avantage de combat quand ils prennent Allabar en tenaille.

Furie du péril
Lorsqu'Allabar est en péril, elle gagne une action simple supplémentaire à chacun de ses tours de jeu, même si elle est hébétée.

Actions simples

Tentacule ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 4 (une créature) ; +35 contre CA
Réussite : 3d8 + 15 dégâts, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Allabar.

Triple attaque ✦ à volonté
Effet : Allabar utilise *tentacule* trois fois, effectuant chaque attaque contre une cible différente.

Dévorer les cadavres ✦ à volonté
Attaque : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion à 0 point de vie ou moins) ; +33 contre Vigueur
Réussite : Allabar tire la cible dans son espace, la cible meurt, et *stimulation psionique* se recharge.

Courroux d'un monde délaissé (psychique) **✦ recharge** ⚄ ⁝⁝
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +33 contre Vigueur
Réussite : 4d10 + 25 dégâts psychiques, et un tentacule hostile pousse sur la cible (sauvegarde annule). Tant que la cible est affectée par le tentacule hostile, chacun de ses alliés qui termine son tour de jeu dans un rayon de 2 cases d'elle subit 20 dégâts.

Actions mineures

Dissipation d'essence ✦ se recharge quand aucun ennemi n'est affecté par ce pouvoir
Attaque : corps à corps 4 (une créature) ; +33 contre Vigueur
Réussite : 20 dégâts continus (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : les dégâts continus passent à 25.
Deuxième jet de sauvegarde raté : la cible est également affaiblie et immatérielle (sauvegarde annule tous).
Troisième jet de sauvegarde raté : la cible est réduite à 0 point de vie à moins qu'elle ne soit déjà à moins de 0 point de vie.

Actions déclenchées

Stimulation psionique (psychique) **✦ se recharge** quand Allabar subit des dégâts psychiques
Déclencheur : Allabar touche avec tentacule.
Effet (action libre) : l'attaque inflige 4d10 dégâts psychiques supplémentaires.

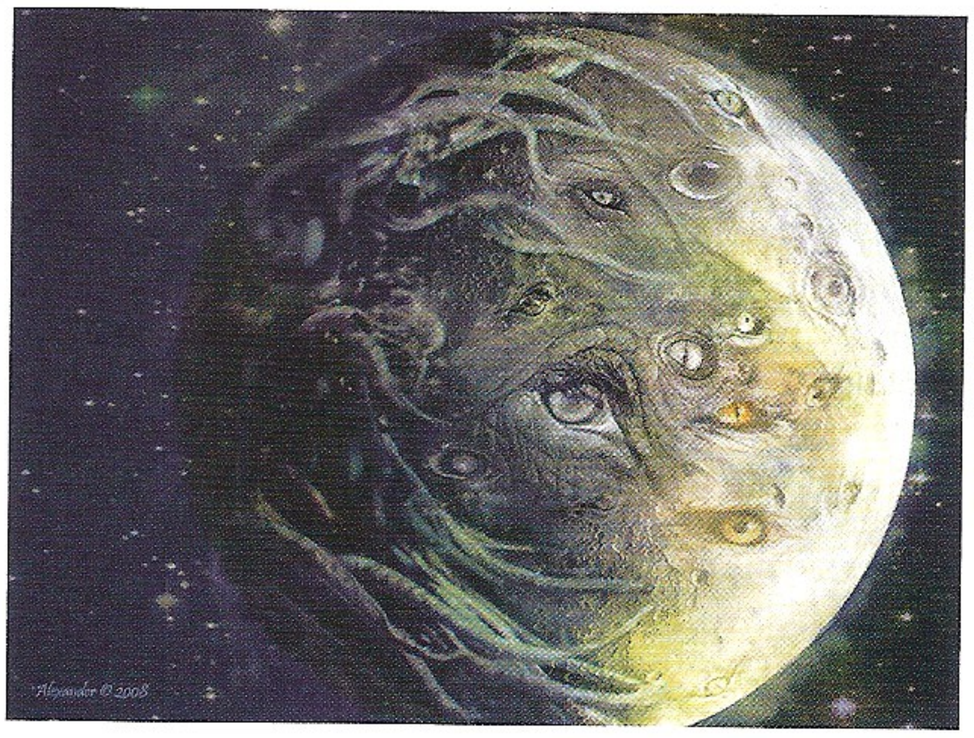
Reflux psychique ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi inflige des dégâts à Allabar.
Effet (réaction immédiate) : l'ennemi en question est hébété (sauvegarde annule).

Compétences Arcanes +29, Exploration +30, Histoire +29, Religion +29

For 30 (+25)	**Dex** 26 (+23)	**Sag** 31 (+25)
Con 27 (+23)	**Int** 29 (+24)	**Cha** 28 (+24)

Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 50

ROB ALEXANDER



Allabar

où ils y sèment le chaos. Son but ultime pourrait être la destruction du monde, ou un objectif plus sinistre encore comme celui de le transformer en un simulacre perverti de vie, à son image.

Allabar au combat

Intelligente et rusée, Allabar s'assure que le combat se déroule dans de bonnes conditions. Elle s'efforce de maintenir ses adversaires tout près pour les absorber dans sa masse de chair lorsqu'ils finissent par mourir. Quand elle est en péril et sent que ses ennemis constituent une menace sérieuse, elle produit davantage de tentacules et attaque comme une furie.

Utiliser Allabar dans vos parties

Allabar doit jouer le rôle d'un grand méchant de fin de campagne qui arrive dans le monde par un portail occulte, ou encore celui d'une entité que les personnages rencontrent dans les contrées lointaines de la Mer Astrale. C'est le genre de créature qui œuvre de loin, manipulant des rejetons stellaires et autres laquais présents dans le monde. Au combat, la créature communique avec ses ennemis en leur prédisant le terrible sort qui les attend et celui du monde. Bien que les ravages du Royaume Lointain l'aient rendue à moitié folle, elle fait toujours preuve d'une grande intelligence et d'une cruauté vive.

En tant qu'entité planétaire, Allabar est de taille Gig. Vous pouvez cependant augmenter ou réduire sa taille pour modifier l'échelle de la rencontre. De toute évidence, les personnages ne peuvent pas combattre quelque chose de la taille d'une véritable planète. Vous disposez donc de quelques options pour mettre en scène la rencontre. La créature que les personnages affrontent sera un avatar d'Allabar et, au moment de sa défaite, l'étoile disparaîtra du ciel, son éclat soufflé à jamais. Mais Allabar pourra aussi réduire sa taille avant le combat, condensant sa forme pour adopter celle d'une créature adaptée à une confrontation avec ses audacieux ennemis.

RÉPROUVÉ

De nombreux immortels furent tués durant la Guerre de l'Aube. Face à la puissance chaotique des originels, il arriva même que des dieux fussent détruits. À leur mort, l'essence de ces êtres divins se répandait dans la Mer Astrale avant de se disperser dans le néant ou d'être absorbée par d'autres immortels. Un certain nombre d'entre eux, en revanche, furent tués alors qu'ils se trouvaient dans le monde naturel. Leur énergie divine ne pouvant se diffuser dans la Mer Astrale, elle trouva de nouveaux réceptacles : les créatures connues sous le nom de réprouvés.

Connaissance

Histoire DD 31 : au cours de la guerre qui opposa les dieux aux originels, l'essence dispersée des dieux morts finit par imprégner les premières tribus d'humanoïdes. En infusant ces créatures primitives, la puissance divine aiguisa leur intellect et fortifia leur corps. Toutefois, le prix de ces bienfaits fut élevé. Bien qu'il ne restât aucun vestige de la conscience des dieux morts et que leurs improbables descendants fussent libres de toute influence, ces derniers acquirent le souvenir de l'immortalité.

Cet écho des sensations divines engloutit ceux qu'il possédait et devint une source de tourment. Prenant le nom de « réprouvés », les membres de ce peuple s'énucléèrent rituellement et enveloppèrent de bandages leurs orbites vides. Ils abhorraient la vue du monde mortel, car elle était un rappel incessant de l'immortalité qui leur avait été refusée.

Au fil du temps, plusieurs tribus de réprouvés émergèrent dans le monde. Ces groupes s'éparpillèrent et se répandirent dans les plans, hantés par le souvenir de l'expérience de la divinité. Les réprouvés sont obsédés par la quête de l'immortalité. Les créatures qui possèdent le don de la vie éternelle sont leurs ennemis jurés, qu'ils soient anges ou diables, dévas ou dieux.

Les réprouvés ont établi des avant-postes à Shom, où ils attaquent les aventuriers et les fidèles de Vecna pour glaner connaissances et objets magiques. Des groupes de réprouvés ont infiltré de nombreux dominions astraux, parmi lesquels Hestavar, Céleste et même Cania, le huitième enfer. En ces lieux, ils tentent d'épancher leur soif d'essence divine en s'abreuvant du pouvoir d'antiques reliques et de créatures immortelles.

Les réprouvés croient qu'en absorbant suffisamment de pouvoir divin et de connaissances, ils parviendront enfin à emplir le vide qu'ils ressentent depuis leur création et à s'élever à un statut divin. Bien que les cellules de réprouvés soient rares, on murmure que serait orchestrée en leur sein une vaste conspiration visant à assassiner un dieu pour absorber son essence.

Rencontres

Les réprouvés œuvrent avec un large éventail d'alliés, des cultes élémentaires et originels aux tyrans humanoïdes. Certains s'associent même avec des créatures aberrantes. Les réprouvés embrassent rarement une cause à moins d'avoir une intention cachée. Il peut arriver qu'ils conspirent avec un despote pour provoquer la chute d'un royaume mortel, mais uniquement parce que cela leur permettra à terme de saper le pouvoir d'un dieu.

Le plus souvent, les réprouvés sont les instigateurs de complots machiavéliques, appuyés par des conjurés acquis à leur cause. Une cellule de réprouvés peut œuvrer à recruter des tulgars comme mercenaires, domestiquer le pouvoir d'un sort d'apocalypse, ou encore convertir ou asservir de puissants diables pour servir sa cause.

Épouvanteur réprouvé

Un petit groupe d'épouvanteurs réprouvés écume les rivages reculés de Céleste. Bien que leur présence révolte les résidents de ce dominion astral, personne ne se met en travers de leur route. Les exaltés et les anges les observent de loin, à l'affût du moindre signe d'hostilité de ces créatures brisées. En dépit du mépris que leur inspirent les réprouvés, ces immortels savent que leur essence divine serait absorbée s'ils venaient à être tués par ces êtres maudits.

Épouvanteur réprouvé **Artilleur (meneur) niveau 26**
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M 9 000 px

Pv 150 ; **péril** 75 **Initiative** +20
CA 38, **Vigueur** 37, **Réflexes** 39, **Volonté** 39 **Perception** +21
VD 6 Aveugle, vision aveugle 20
Immunités aveuglé, regard

TRAITS

☼ **Terreur inspirée** (terreur) ✦ **aura 1**
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 à toutes les défenses contre les attaques de terreur.

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Frappe d'effroi** (focaliseur, psychique, terreur) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +29 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible s'éloigne à sa VD de l'épouvanteur. Ce dernier choisit le chemin emprunté par la cible, mais chaque case dont elle se déplace doit l'éloigner de l'épouvanteur.

⊕ **Trait de terreur** (focaliseur, psychique, terreur) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une ou deux créatures) ; +31 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 7 dégâts psychiques, et un allié de l'épouvanteur adjacent à la cible peut porter une attaque de base de corps à corps à celle-ci au prix d'une action libre.

Malédiction d'agonie (terreur, focaliseur) ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Attaque : distance 20 (une créature) ; +31 contre Vigueur
Réussite : 20 dégâts continus (sauvegarde annule). La cible subit un malus de -2 au jet de sauvegarde.
Chaque jet de sauvegarde raté : les dégâts continus augmentent de 5, jusqu'à un maximum de 30 dégâts continus.

Signe du trépas (focaliseur) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +29 contre Vigueur
Réussite : jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'épouvanteur, la prochaine attaque portée contre la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 au jet d'attaque.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Douleur curative ✦ rencontre
Déclencheur : l'épouvanteur est en péril pour la première fois.
Effet (aucune) : les effets ennemis qui affectent l'épouvanteur sont annulés.

Fragment d'immortalité ✦ rencontre
Déclencheur : l'épouvanteur est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : l'épouvanteur est retiré du jeu jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Il réapparaît alors dans un rayon de 5 cases de son dernier emplacement avec 37 points de vie et libre de tout effet.

Compétences Intimidation +27
For 23 (+19) **Dex** 25 (+20) **Sag** 26 (+21)
Con 26 (+21) **Int** 28 (+22) **Cha** 29 (+22)
Alignement mauvais **Langues** commun, universel
Équipement sceptre

Les épouvanteurs réprouvés au combat

Les épouvanteurs établissent leur repaire au cœur de vastes territoires. Ils occupent souvent des tours en ruine, d'où ils patrouillent sur des montures volantes. Au combat, ils sont loquaces : d'une voix rauque, ils invoquent de terribles malédictions et promettent à leurs adversaires une fin imminente. Beaucoup sont à moitié déments et hurlent de plaisir lorsqu'une créature est tuée, qu'elle soit amie ou ennemie.

À votre discrétion, les attaques de l'épouvanteur peuvent dans une certaine mesure surmonter les résistances et immunités à la terreur. Les réprouvés sont obsédés par la peur et ont étudié cette émotion avec soin. Les épouvanteurs ont ainsi développé des pouvoirs capables de frapper d'effroi les anges et autres émissaires des dieux. Seuls les plus grands héros et les plus puissants êtres divins peuvent y résister.

Infiltrateur réprouvé

Les réprouvés étaient toujours passés pour une menace lointaine, rien de plus. Puis les prêtres de Pélor trouvèrent le premier infiltrateur dans leurs rangs ; plus tard, la rumeur courut qu'un culte secret de Vecna en avait démasqué un également. On prétend que le don de ces créatures pour prendre la place d'une personne est un pouvoir du dieu dont l'essence les a engendrés.

Des infiltrateurs réprouvés ont reçu pour mission de s'introduire dans les temples, les sanctuaires et les ordres religieux. Ils cherchent les places de premier plan pour avoir accès à des ressources privilégiées, mais aussi pour être en mesure de saper l'autorité des fidèles qu'ils dupent.

Infiltrateur réprouvé **Franc-tireur niveau 27**
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M 11 000 px

Pv 200 ; **péril** 100 **Initiative** +22
CA 41, **Vigueur** 38, **Réflexes** 39, **Volonté** 39 **Perception** +21
VD 6 Aveugle, vision aveugle 20
Immunités aveuglé, regard

TRAITS

Avantage de combat
Chaque fois qu'un infiltrateur touche une créature qui lui confère un avantage de combat, cette créature est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant et l'infiltrateur peut se décaler de 2 cases.

Réplique du talion
Chaque fois qu'un ennemi touche l'infiltrateur avec une attaque d'opportunité, cet ennemi subit des dégâts égaux à ceux infligés par l'attaque plus 5 dégâts supplémentaires.

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Khopesh** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +32 contre CA
Réussite : 4d8 + 17 dégâts.

⊕ **Arbalète de poing** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10/20 (une créature) ; +31 contre CA
Réussite : 4d6 + 12 dégâts.

Attaque sur mesure (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +32 contre CA
Réussite : 3d8 + 15 dégâts, et l'infiltrateur bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre la cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Fragment d'immortalité ✦ rencontre
Déclencheur : l'infiltrateur est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : l'infiltrateur est retiré du jeu jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Il réapparaît alors dans un rayon de 5 cases de son dernier emplacement avec 50 points de vie et libre de tout effet.

Compétences Bluff +27, Diplomatie +27, Intuition +26, Discrétion +25
For 24 (+20) **Dex** 25 (+20) **Sag** 26 (+21)
Con 27 (+21) **Int** 28 (+22) **Cha** 29 (+22)
Alignement mauvais **Langues** commun, universel
Équipement armure de cuir, khopesh, arbalète de poing, 10 carreaux

Les infiltrateurs réprouvés au combat

Les infiltrateurs réprouvés en arrivent rarement à se battre. Leurs imitations et leur duplicité sont si parfaites qu'il est exceptionnel qu'elles soient percées à jour. L'infiltrateur n'use pas d'illusions pour se déguiser. Il a pour cela recours à un rituel de transformation unique, au cours duquel il sculpte sa propre chair pour prendre l'apparence d'un autre être au prix de grandes douleurs. Les infiltrateurs travaillent souvent par deux ; ainsi, si l'un des deux est démasqué, l'autre peut poursuivre son œuvre. Un tel monstre n'a pas de scrupule à dénoncer un de ses alliés pour s'attirer des faveurs ou détourner les soupçons de sa personne.

Quêteur de savoir réprouvé

Dans les grandes cités de la Mer Astrale, de vastes bibliothèques et des chambres fortes hermétiquement closes renferment les antiques textes et les puissants artefacts des dieux. Accessibles uniquement aux plus saints et aux plus dévoués, ces bastions de la divinité sont en permanence assiégés par un ennemi mortel et insidieux. Les quêteurs de savoir réprouvés infiltrent et pillent ces sites sur l'ordre de leurs maîtres. Dans leur quête de reliques et de pouvoirs divins, leurs machinations secrètes mettent constamment à l'épreuve l'ingéniosité et les défenses des protecteurs de ces lieux. On prétend qu'une créature qui meurt de la main d'un quêteur de savoir lui abandonne toutes ses connaissances.

Quêteur de savoir réprouvé **Soldat sbire niveau 27**
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M — 2 750 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. — **Initiative** +22
CA 43, **Vigueur** 40, **Réflexes** 38, **Volonté** 39 — **Perception** +22
VD 6 — Aveugle, vision aveugle 20
Immunités aveuglé, regard

Actions simples

Vol de mémoire (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +32 contre CA
Réussite : 14 dégâts. À son tour de jeu suivant, la cible considère que tous ses ennemis autres que le quêteur de savoir sont invisibles, à moins que celui-ci ne soit affecté par *fragment d'immortalité*.

Arbalète de poing (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10/20 (une créature) ; +32 contre CA
Réussite : 12 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions déclenchées

Fragment d'immortalité ✦ rencontre
Déclencheur : le quêteur de savoir est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : le quêteur de savoir est retiré du jeu jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Il réapparaît alors dans un rayon de 5 cases de son dernier emplacement avec 1 point de vie et libre de tout effet.

Compétences Arcanes +26, Histoire +26, Religion +26
For 26 (+21) **Dex** 24 (+20) **Sag** 28 (+22)
Con 29 (+22) **Int** 27 (+21) **Cha** 23 (+19)
Alignement mauvais **Langues** commun, universel
Équipement cotte de mailles, khopesh, arbalète de poing, 10 carreaux

Les quêteurs de savoir réprouvés au combat

Bien qu'ils passent le plus clair de leur temps à fouiller bibliothèques, ruines et chambres fortes, les quêteurs de savoir sont de redoutables combattants. Les années passées à absorber les connaissances de reliques et d'incunables leur ont conféré le pouvoir d'effacer toute autre menace aux yeux de leurs adversaires.

Massacreur réprouvé

Pour certains réprouvés, le souvenir de l'immortalité est trop lourd à supporter. La pensée du pouvoir des dieux tout juste hors de portée, inachevé, taraude l'esprit de ces créatures jusqu'à le briser. Toutefois, plutôt que de les exiler, les réprouvés font de ces individus pervertis des armes. Plus sensible à la présence de magie divine que ses congénères, le massacreur réprouvé plonge dans une frénésie sanguinaire en la présence de celle-ci. Les massacreurs réprouvés sont chargés d'anéantir les reliques et les émissaires des dieux. Cette tâche accomplie, ils se gorgent du pouvoir divin des créatures ou des objets qu'ils ont annihilés.

Massacreur réprouvé **Brute niveau 28**
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M — 13 000 px

Pv 253 ; **péril** 126 — **Initiative** +22
CA 40, **Vigueur** 41, **Réflexes** 40, **Volonté** 39 — **Perception** +22
VD 6 — Aveugle, vision aveugle 20
Immunités aveuglé, regard

Traits

Massacre implacable ✦ aura 1
Les ennemis pris dans l'aura ne bénéficient que la moitié des avantages des effets de guérison.

Résistance proximale
Quand aucun ennemi ne lui est adjacent, le massacreur bénéficie d'une résistance 10 contre les attaques à distance et de zone.

Actions simples

Khopesh (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +33 contre CA
Réussite : 6d8 + 18 dégâts.

Entaille impitoyable (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +33 contre CA
Réussite : 3d8 + 18 dégâts, et un ennemi adjacent à la cible subit la même quantité de dégâts.

Actions déclenchées

Sang pour sang (arme) ✦ **rencontre**
Déclencheur : le massacreur est en péril pour la première fois.
Attaque (action libre) : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +33 contre CA
Réussite : la cible subit des dégâts égaux à sa valeur de récupération.

Fragment d'immortalité ✦ rencontre
Déclencheur : le massacreur est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : le massacreur est retiré du jeu jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Il réapparaît alors dans un rayon de 5 cases de son dernier emplacement avec 63 points de vie et libre de tout effet.

Compétences Athlétisme +29, Intimidation +26
For 30 (+24) **Dex** 26 (+22) **Sag** 27 (+22)
Con 27 (+22) **Int** 29 (+23) **Cha** 24 (+21)
Alignement mauvais **Langues** commun, universel
Équipement armure d'écailles, 2 khopesh

Maître des complots réprouvé	**Contrôleur (meneur) niveau 29**
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M	15 000 px
Pv 213 ; **péril** 106	**Initiative** +22
CA 43, **Vigueur** 40, **Réflexes** 42, **Volonté** 41	**Perception** +22
VD 6	Aveugle, vision aveugle 20
Immunités aveuglé, regard	

Traits

☼ **Inspirer la résistance ✦ aura** 5
Les alliés pris dans l'aura qui utilisent *fragment d'immortalité* gagnent également 40 points de vie temporaires.

Actions simples

⊕ **Khopesh** (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +34 contre CA
Réussite : 4d8 + 19 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant par l'un des alliés du maître des complots situé dans un rayon de 5 cases de lui.

⊕ **Arbalète de poing** (arme) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10/20 (une créature) ; +34 contre CA
Réussite : 4d6 + 14 dégâts.

Onde de corruption ✦ à volonté
Attaque : décharge de proximité 3 (les ennemis pris dans la décharge) ; +32 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 12 dégâts. La cible perd tous ses points de vie temporaires et ne peut pas regagner de points de vie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du maître des complots.

Représailles à retardement ✦ recharge ⚄ ⚅
Attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +32 contre Réflexes
Réussite : 3d10 + 16 dégâts, et si la cible attaque le maître des complots à son tour de jeu suivant, elle est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu d'après.
Échec : demi-dégâts.

Actions déclenchées

Fureur du réprouvé ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi utilise un pouvoir divin dans un rayon de 10 cases du maître des complots.
Effet (réaction immédiate) : le maître des complots annule tous les effets ennemis affectant l'un de ses alliés situé dans un rayon de 10 cases, et cet allié peut effectuer un jet de recharge pour regagner l'usage d'un pouvoir à recharge dépensé.

Fragment d'immortalité ✦ rencontre
Déclencheur : le maître des complots est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : le maître des complots est retiré du jeu jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Il réapparaît alors dans un rayon de 5 cases de son dernier emplacement avec 53 points de vie et libre de tout effet.

Compétences Arcanes +29, Histoire +29, Intuition +27, Religion +29

For 24 (+21)	**Dex** 27 (+22)	**Sag** 26 (+22)
Con 27 (+22)	**Int** 30 (+24)	**Cha** 29 (+23)

Alignement mauvais **Langues** commun, universel
Équipement khopesh, arbalète de poing, 10 carreaux

Les massacreurs réprouvés au combat

Lorsqu'ils en ont la possibilité, les réprouvés concentrent leur vindicte sur les émissaires divins. Cette obsession est encore plus forte chez les massacreurs. Ceux-ci sont capables de tout ignorer pour traquer un ennemi qui tire son pouvoir de la source divine ou qui a des origines immortelles. Une fois au contact de cette cible, ils l'attaquent et la pourchassent sans répit. Alors que la plupart des réprouvés craignent la mort, le massacreur, en proie aux affres de la folie, l'accueille avec gratitude. En dépit des risques que cela comporte, combattre un massacreur réprouvé s'avère parfois bénéfique, car son incessant babillage peut révéler d'importantes informations sur les activités et les desseins de ses maîtres et de ses alliés.

Maître des complots réprouvé

Occupant une place centrale dans la pègre d'une cité, la cellule réprouvée est dirigée par un maître des complots qui surveille attentivement les rumeurs et les événements des territoires alentour. Cet être calculateur coordonne un vaste réseau d'espions qui s'étend bien au-delà des limites de sa ville. Ses objectifs sont matière à spéculation, car les membres de ces cellules sont toujours aux aguets : peut-être attendent-ils l'arrivée imminente d'un envoyé divin en provenance d'Hestavar, à moins qu'ils ne soient à l'affût d'un alignement cosmique imminent. Quel que soit l'objet de ses attentes, les desseins du maître des complots sont toujours sinistres.

Les maîtres des complots réprouvés au combat

Le maître des complots qui effectue correctement sa tâche n'est jamais pris dans un combat. Les aventuriers, cependant, ont le chic pour chambouler les plans les plus soigneusement conçus. Les maîtres des complots œuvrent dans l'ombre, envoyant leurs acolytes faire le sale travail. Ceux-ci peuvent aussi bien être des subordonnés réprouvés que des membres d'autres races qui ont été abusés. Ce n'est que lorsqu'il ne peut plus laisser impunies les ingérences d'un ennemi dans ses machinations que le maître des complots se montre pour donner libre cours à sa colère. Même ainsi, il demeure froid et calculateur, et s'assure d'avoir toujours une issue de secours.

RÉPUGNARD

ORIGINAIRES DU ROYAUME LOINTAIN, les répugnards sont les ennemis jurés de tout ce qui est naturel. Leurs incursions de plus en plus fréquentes constituent une menace mortelle maintenant que des communautés sans défense, enclaves isolées et fortins frontaliers tombent sous leurs assauts. La plupart de ceux qui se dressent en travers du chemin des répugnards connaissent une mort rapide. Néanmoins, ces créatures gardent parfois des victimes en vie pour les emporter dans le Royaume Lointain ou dans des repaires cachés de l'Outreterre.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 21 : les répugnards viennent dans le monde naturel depuis le Royaume Lointain, franchissant le voile qui les sépare en des lieux marqués par la folie tels que prisons oubliées, bas-fonds surpeuplés et ruines anciennes. En ces endroits, la barrière entre leur plan d'origine et le monde est plus que ténue.

Les répugnards sont mus par l'irrépressible désir de tuer les créatures naturelles. Il arrive cependant qu'ils emmènent des prisonniers en Outreterre ou dans le Royaume Lointain. La plupart des créatures qui sont exposées à l'influence de ce plan succombent à la mort ou à la folie, les rares malheureux qui y survivent devenant à leur tour des répugnards.

RENCONTRES

Rares sont les créatures naturelles qui s'associent aux répugnards. Les cultistes déments de Tharizdun et de Démogorgon font cependant exception. Ces cultes procurent aux humanoïdes aberrants rituels et pouvoirs magiques, allant parfois jusqu'à les aider à ouvrir une brèche par laquelle ils peuvent pénétrer dans le monde. Pour toute récompense de leurs efforts, ces alliés deviennent bien souvent les premières victimes de l'incursion répugnarde.

Les babéliens et autres créatures aberrantes accompagnent parfois les répugnards. Ceux qui demeurent dans le monde naturel établissent presque toujours leur repaire en Outreterre. Ils capturent et domestiquent des balhannoths et des gricks dont ils font leurs gardiens ou montures.

POUILLEUX RÉPUGNARD

Quelque part, dans les tréfonds d'une ruine oubliée, une faille s'ouvre vers le Royaume Lointain. Telle une vermine cosmique, les pouilleux répugnards s'en déversent en une intarissable nuée. Seuls, quelques aventuriers combattent pied à pied le flot infect. Mais pour chaque créature abattue, deux autres jaillissent de la brèche.

Démenstrel et sarcasme répugnard

Pouilleux répugnard	**Franc-tireur sbire niveau 7**
Humanoïde aberrant de taille P	75 px
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	**Initiative** +10
	Perception +5
CA 21, **Vigueur** 19, **Réflexes** 20, **Volonté** 19	Vision nocturne
VD 6, téléportation 2	
TRAITS	
Incessants chuchotis	
Tout ennemi adjacent à plusieurs pouilleux répugnards subit un malus de -2 en Volonté.	
ACTIONS SIMPLES	
⊕ **Griffes ✦ à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +12 contre CA	
Réussite : 7 dégâts, et un pouilleux répugnard allié situé dans un rayon de 6 cases peut se téléporter dans une case adjacente à la cible.	
ACTIONS DÉCLENCHÉES	
Écho hurlant (téléportation)	
Déclencheur : le pouilleux est réduit à 0 point de vie.	
Effet (interruption immédiate) : le pouilleux téléporte dans la case qu'il occupe un allié autre qu'un sbire situé dans un rayon de 6 cases.	
For 14 (+5)	**Dex** 20 (+8)	**Sag** 14 (+5)
Con 16 (+6)	**Int** 16 (+6)	**Cha** 17 (+6)
Alignement mauvais	**Langues** profond, télépathie 10	

Les pouilleux répugnards au combat

Les pouilleux répugnards rôdent aux frontières de la réalité, à l'affût de la moindre chance de s'y introduire. Lorsque l'occasion se présente, ils se déversent en masse dans le monde pour y semer la destruction. Seuls, les pouilleux sont couards et faibles. En meute, en revanche, ils sont mortels et intrépides.

Sarcasme répugnard

Ceux qui affrontèrent l'invasion répugnarde parlaient de violents lanceurs de sorts qui forçaient leurs ennemis à combattre en rangs serrés. Poussant des ricanements moqueurs, ces horribles créatures faisaient pleuvoir les sortilèges, frappant de démence les masses compactes de leurs ennemis. Ceux qui survécurent à la bataille en furent marqués à jamais et vécurent dans la peur permanente des horreurs tapies du Royaume Lointain.

Sarcasme répugnard **Contrôleur niveau 10**
Humanoïde aberrant de taille M 500 px

Pv 104 ; **péril** 52 **Initiative** +8
CA 24, **Vigueur** 19, **Réflexes** 22, **Volonté** 20 **Perception** +9
VD 6, téléportation 3 Vision nocturne

Actions simples

Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 3d6 + 6 dégâts.

Saccage mental (psychique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +13 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 6 dégâts psychiques. À la fin de son tour de jeu suivant, la cible subit 10 dégâts psychiques et 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule) si elle n'est adjacente à aucun de ses alliés.

Explosion de démence (psychique) **✦ recharge** ⁙ ⁝⁝
Attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +13 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

For 18 (+9) **Dex** 17 (+8) **Sag** 18 (+9)
Con 16 (+8) **Int** 15 (+7) **Cha** 21 (+10)
Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 10

Les sarcasmes répugnards au combat

Les sarcasmes sont les plus malfaisants et sadiques des répugnards. En forçant leurs ennemis à rester groupés, ils optimisent l'effet d'*explosion de démence.* Les adversaires hébétés par cette attaque font alors des cibles faciles que les alliés du sarcasme n'ont aucun mal à déchiqueter.

Démenstrel répugnard

On entend à peine les notes discordantes d'une flûte par-dessus le tumulte de la bataille. Puis, en un instant, les lignes des défenseurs se brisent. L'angoissante mélodie pulvérise l'esprit des guerriers comme des mages. À la tête de l'attaque répugnarde, un démenstrel s'avance, consumé par sa haine du monde naturel.

Démenstrel répugnard **Contrôleur (meneur) niveau 12**
Humanoïde aberrant de taille M 700 px

Pv 126 ; **péril** 63 **Initiative** +9
CA 26, **Vigueur** 24, **Réflexes** 22, **Volonté** 24 **Perception** +9
VD 6, téléportation 3 Vision dans le noir

Traits

Flûte lancinante ✦ aura 3
Les ennemis pris dans l'aura subissent une vulnérabilité psychique 5.

Actions simples

Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +17 contre CA
Réussite : 3d8 + 5 dégâts.

Transport discordant (psychique, téléportation) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +15 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 5 dégâts psychiques, et l'un des alliés aberrants du démenstrel situé dans un rayon de 5 cases de la cible se téléporte dans une case adjacente à celle-ci.

Révocation perverse (psychique, téléportation) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (un ennemi) ; +15 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Le démenstrel téléporte ensuite la cible de 2 cases.

Champ d'aliénation (périmètre, psychique) **✦ rencontre**
Attaque : explosion de zone 2 à 5 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +15 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 6 dégâts psychiques.
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du démenstrel. Tout ennemi qui y pénètre ou y termine son tour de jeu subit 10 dégâts psychiques. Par ailleurs, tout ennemi situé dans le périmètre ne peut attaquer que les cibles situées dans un rayon de 3 cases. Au prix d'une action de mouvement, le démenstrel peut déplacer le périmètre jusqu'à 4 cases.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Compétences Arcanes +15
For 19 (+10) **Dex** 16 (+9) **Sag** 17 (+9)
Con 22 (+12) **Int** 18 (+10) **Cha** 19 (+10)
Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 10
Équipement flûte

Les démenstrels répugnards au combat

Le démenstrel utilise sa musique oppressante pour ouvrir un conduit psychique vers le Royaume Lointain. Au plus fort du combat, le son lancinant de sa flûte exacerbe l'angoisse sourde provoquée par ses attaques. Le démenstrel déplace constamment ses alliés, forçant ses ennemis à s'adapter en permanence à de nouvelles menaces.

Secret de Vecna

Un secret de Vecna est l'enveloppe d'un disciple ayant courroucé Vecna en divulguant des secrets ou en manquant à ses engagements envers son dieu. Sous sa forme normale, il ressemble à un humain chauve aux traits quelconques, porte une simple robe et manie la dague ou le bâton. Mais une fois en péril, il subit une horrible transformation. Sa peau se détache entièrement et il lui pousse de longues griffes dont il se sert pour se lacérer le visage et révéler une face difforme pourvue de crocs.

Connaissance

Arcanes DD 23 : chaque secret de Vecna est un ancien adepte qui disposait d'informations précieuses aux yeux de sa divinité. Le Dieu Manchot punit cet adorateur quand celui-ci le trahit en partageant ce savoir. De puissants lanceurs de sorts ou prêtres cherchent à mettre la main sur ces créatures dans le but de reconstituer leur esprit brisé et de percer ainsi les secrets de Vecna. Leur folie est cependant telle que nul n'a jamais réussi à leur rendre leur santé mentale. On prétend qu'il existe un rituel capable de les ramener à la raison, mais il serait protégé par les plus fervents adeptes de Vecna.

Rencontres

Le secret de Vecna garde des lieux que prise son dieu et aide ses adorateurs dans leurs entreprises clandestines. La plupart des membres de bas rang du culte de Vecna laissent simplement ces créatures veiller aux intérêts à long terme de leur dieu. Cette méfiance est légitime, car le secret de Vecna n'a pas de réelle volonté. Simple coquille, il va là où son dieu et les grands prêtres le lui ordonnent, ne révélant rien de plus que ce que Vecna lui permet.

Énigme de Vecna

L'énigme de Vecna est un ancien lanceur de sorts qui a cherché à percer les secrets du Dieu Manchot. L'intéressé s'est montré trop gourmand et a songé à vendre ou à partager ce qu'il avait appris, mais cette trahison lui a coûté cher.

Les énigmes de Vecna au combat

Sous forme humanoïde, l'énigme de Vecna se complaît à effacer les connaissances d'autrui, et notamment des adversaires qu'il affronte. Le pouvoir qu'a la créature d'annihiler brutalement les souvenirs lui donne un avantage au combat. Tous ceux qui sont affectés par l'assaut mental d'une énigme décrivent cette sensation comme une abominable amputation, comme si on leur avait douloureusement arraché une partie de leur esprit. Quand leurs souvenirs reviennent tout aussi violemment, les victimes ne peuvent que tituber sous le choc.

Les énigmes de Vecna restent à l'écart de la mêlée, comptant sur leurs attaques à distance pour user l'adversaire. Quand une énigme en péril se transforme, ce spectacle effroyable fait reculer ses ennemis et elle en profite pour bondir avant de les déchiqueter.

Énigme de Vecna — **Contrôleur niveau 6**
Humanoïde naturel de taille M — 250 px

Pv 68 ; **péril** 34 — **Initiative** +5
CA 20, **Vigueur** 17, **Réflexes** 18, **Volonté** 19 — **Perception** +10
VD 6

Actions simples

⨺ **Dague** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 2d4 + 7 dégâts.

⨺ **Écorchage** ✦ **à volonté**
Condition : l'énigme doit être affectée par *visage d'effroi*.
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 2d12 + 5 dégâts.

Vol de souvenir (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +10 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 5 dégâts psychiques, et la cible ne peut pas utiliser de pouvoirs d'attaque de rencontre, de pouvoirs d'attaque quotidiens et de pouvoirs utilitaires (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Trait électrisant (électricité) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +9 contre Réflexes
Réussite : 1d10 + 5 dégâts d'électricité, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'énigme de Vecna.

Actions déclenchées

Visage d'effroi (psychique) ✦ **rencontre**
Déclencheur : l'énigme est en péril pour la première fois.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +10 contre Volonté
Réussite : 1d8 + 3 dégâts psychiques, et l'énigme pousse la cible de 3 cases.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, l'énigme ne peut utiliser d'autre pouvoir qu'*écorchage*.

Compétences Arcanes +13

For 12 (+4)	**Dex** 15 (+5)	**Sag** 15 (+5)
Con 12 (+4)	**Int** 20 (+8)	**Cha** 16 (+6)

Alignement mauvais — **Langues** commun
Équipement dague

Hurlesort de Vecna

Le hurlesort est un lanceur de sorts arcaniques accompli qui a manqué à ses engagements envers Vecna. Il a pu ne pas découvrir un secret convoité par le dieu, à moins qu'il n'ait imprudemment compulsé un ouvrage interdit à ceux de son rang. Quoi qu'il en soit, il a été puni et transformé en hurlesort, une enveloppe charnelle dépourvue d'intelligence qui baragouine sans cesse des bribes disparates des secrets de Vecna. Au combat, ce galimatias prend la forme de cris suraigus tandis que le hurlesort crache des rafales d'énergie arcanique.

Les hurlesorts de Vecna au combat

Au combat, le hurlesort s'époumone comme s'il était en proie à une atroce douleur. Il concentre ses attaques sur les lanceurs de sorts ennemis, en particulier les magiciens et les sorciers, car il est jaloux du pouvoir dont il disposait autrefois.

Hurlesort de Vecna **Artilleur niveau 18**
Humanoïde naturel de taille M 2 000 px

Pv 130 ; **péril** 65 **Initiative** +10
CA 30, **Vigueur** 28, **Réflexes** 30, **Volonté** 30 **Perception** +11
VD 6

ACTIONS SIMPLES

Contact aliénant (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 12 dégâts psychiques

Mot de force (force) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +23 contre Vigueur
Réussite : 2d10 + 15 dégâts de force.

Mot de fatalité (psychique) ✦ **à volonté**
Condition : le hurlesort doit être affecté par *visage d'effroi.*
Attaque : distance 10 (une créature) ; +23 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du hurlesort.

Mot de démence (psychique) ✦ **se recharge** si le pouvoir rate
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 5 dégâts psychiques. Le hurlesort fait glisser la cible de 3 cases et celle-ci effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre une créature au choix du hurlesort.

Mot de douleur (nécrotique) ✦ **rencontre**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +23 contre Vigueur
Réussite : 4d10 + 10 dégâts nécrotiques.
Échec : demi-dégâts.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Visage d'effroi (psychique) ✦ **rencontre**
Déclencheur : le hurlesort est en péril pour la première fois.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +22 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 4 dégâts psychiques, et le hurlesort pousse la cible de 3 cases.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, le hurlesort ne peut utiliser d'autre pouvoir que *mot de fatalité* et *contact aliénant.*

For 15 (+11) **Dex** 13 (+10) **Sag** 15 (+11)
Con 16 (+12) **Int** 22 (+15) **Cha** 18 (+13)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun

Secret de Vecna

Le secret de Vecna est un prêtre du dieu des secrets qui a laissé un pan de doctrine sensible tomber entre les mains d'un incroyant. Vecna s'en occupe personnellement, pulvérisant l'esprit de son disciple avant de le transformer en monstre de foudre et de tonnerre.

Secret de Vecna **Franc-tireur niveau 19**
Humanoïde naturel de taille M 2 400 px

Pv 176 ; **péril** 88 **Initiative** +18
CA 33, **Vigueur** 31, **Réflexes** 31, **Volonté** 31 **Perception** +11
VD 6, téléportation 4

ACTIONS SIMPLES

Poigne électrisante (électricité) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +24 contre CA
Réussite : 2d10 + 16 dégâts d'électricité, plus 10 dégâts d'électricité supplémentaires si le secret est invisible aux yeux de la cible.

Griffes tonnantes (tonnerre) ✦ **à volonté**
Condition : le secret doit être affecté par *visage d'effroi.*
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +24 contre CA
Réussite : 3d10 + 17 dégâts de tonnerre. Le secret fait glisser la cible de 1 case et celle-ci se retrouve à terre.

Cape d'ignorance (charme, psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +22 contre Volonté
Réussite : 3d6 + 6 dégâts psychiques, et le secret est invisible aux yeux de la cible (sauvegarde annule).

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Visage d'effroi (psychique) ✦ **rencontre**
Déclencheur : le secret de Vecna est en péril pour la première fois.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +22 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 4 dégâts psychiques, et le secret pousse la cible de 3 cases.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, le secret ne peut utiliser d'autre pouvoir que *griffes tonnantes.*

For 15 (+11) **Dex** 24 (+16) **Sag** 15 (+11)
Con 16 (+12) **Int** 13 (+10) **Cha** 18 (+13)
Alignement chaotique mauvais **Langues** commun

Les secrets de Vecna au combat

Les secrets de Vecna se glissent entre les replis de l'espace, laissant dans leur sillage un grondement de tonnerre et une odeur d'ozone. Leurs mains crépitent d'énergie tandis qu'ils se faufilent, invisibles, parmi leurs ennemis. Poussé par le désir qu'a Vecna de punir les transgresseurs, le secret a un besoin irrésistible de se ruer sur ses ennemis pour les lacérer de ses griffes.

SILVYEN

Les silvyens viennent tout juste de sortir de Féerie pour affronter l'influence corruptrice du Royaume Lointain. Il leur faut donc faire l'apprentissage du monde et trouver leur place parmi les peuples qui y vivent déjà. Certains cherchent conseil auprès des elfes, des gnomes et des éladrins, mais les plus farouches reproduisent le comportement d'animaux sauvages. Et ce sont ceux-là qui posent problème aux aventuriers car ils se montrent agressifs et xénophobes, des traits qui provoquent des confrontations physiques avec les explorateurs qui entrent sur leur territoire.

Connaissance

Nature DD 17 : les tribus silvyennes s'appuient avant tout sur leurs anciens. Ces humanoïdes n'ont pas de traditions collectives qui influent sur leurs décisions ou leurs projets. C'est sans doute pour cela qu'ils sont parfois dangereux lorsqu'ils arrivent dans une nouvelle région. Un groupe de bûcherons pourra ainsi passer pour une force destructrice à éliminer à tout prix, alors qu'un simple chasseur risquera la mort en pénétrant sur leur territoire. Sans compter que les silvyens sont vulnérables aux individus charismatiques et manipulateurs qui souhaitent les faire basculer sur la voie du mal.

Le meilleur moyen de détourner une tribu silvyenne du chemin du mal est encore de convaincre les anciens de la tribu d'opter pour une marche à suivre différente. Cependant, ces anciens auront sans doute besoin d'une petite démonstration, comme une quête visant à vaincre le dragon vert qui menace leur forêt. Bien que ce genre de quête puisse se révéler mortel, il garantit assurément l'amitié des silvyens.

TOMÁS GIORELLO

Rencontres

Comme ils en sont encore au stade de découvrir le monde, les silvyens ont attiré à eux un large éventail d'alliés. Beaucoup d'entre eux combattent aux côtés des elfes, des éladrins et des gnomes pour défendre leurs foyers de Féerie. Mais dans certaines régions, les silvyens intègrent les rangs des fomorians, xivorts et autres créatures mauvaises. Ils deviennent alors aussi perfides que leurs alliés.

La plupart des tribus de silvyens élèvent des animaux qui leur servent à la chasse, notamment des drakes, des araignées et des loups.

Destructeur silvyen

Les combattants des tribus silvyennes portent des massues de guerre élaborées qui en disent long sur leurs batailles et exploits passés. Chaque fois qu'un destructeur survit à un affrontement, il médite le conflit en gravant une image ou un symbole de la bataille sur son arme.

Destructeur silvyen	**Soldat niveau 2**
Humanoïde féerique de taille M	125 px
Pv 39 ; **péril** 19	**Initiative** +4
CA 18, **Vigueur** 14, **Réflexes** 13, **Volonté** 16	**Perception** +4
VD 6	Vision nocturne

Traits

Châtiment furieux

Chaque fois qu'un ennemi marqué par le destructeur effectue une attaque qui ne prend pas ce dernier pour cible, le destructeur bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts contre l'ennemi en question jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Massue (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +7 contre CA

Réussite : 2d4 + 4 dégâts.

Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du destructeur.

Hachette (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +7 contre CA

Réussite : 1d6 + 4 dégâts.

Actions déclenchées

Courroux du destructeur ✦ **rencontre**

Déclencheur : un ennemi en péril attaque le destructeur ou un allié du destructeur qui lui est adjacent.

Effet (réaction immédiate) : le destructeur utilise *massue* contre l'ennemi en question. Si l'attaque touche, la cible est également étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Athlétisme +9

For 16 (+4)	**Dex** 13 (+2)	**Sag** 16 (+4)
Con 15 (+3)	**Int** 10 (+1)	**Cha** 11 (+1)

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique

Équipement armure de peau, massue, 3 hachettes

Les destructeurs silvyens au combat

Combattants de la tribu, les destructeurs silvyens se mettent en quête des ennemis les plus coriaces et s'enorgueillissent de leurs exploits en les inscrivant sur leurs armes. Quand plusieurs d'entre eux combattent côte à côte, ils préfèrent se répartir leurs adversaires. Pour un destructeur, le combat singulier est la meilleure façon de mesurer son talent à celui de l'ennemi. Ils ne se liguent donc que face aux adversaires les plus imposants ou lorsqu'ils sont en supériorité numérique.

Chasseur silvyen

Les silvyens sont des créatures des bois, d'excellents chasseurs et pisteurs. Les voyageurs peuvent ainsi parcourir une forêt pendant des journées entières sans réaliser qu'ils sont suivis par des chasseurs silvyens.

Chasseur silvyen **Chasseur niveau 2**
Humanoïde féerique de taille M 125 px

Pv 33 ; **péril** 16 **Initiative** +8
CA 16, **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 14 **Perception** +9
VD 6 Vision nocturne

Traits

Cache-cache
Le chasseur peut tenter un test de Discrétion pour se cacher quand il dispose d'un abri ou d'un camouflage, sans qu'il lui faille un abri supérieur ou un camouflage total.

Sniper
Chaque fois que le chasseur est caché et rate une attaque à distance, il reste caché.

Tir caché
Le chasseur inflige 5 dégâts supplémentaires aux ennemis vis-à-vis desquels il est caché.

Actions simples

Épée courte (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +7 contre CA
Réussite : 1d6 + 5 dégâts.

Arc long (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20/40 (une créature) ; +7 contre CA
Réussite : 1d10 + 3 dégâts.

Actions déclenchées

Poursuite du chasseur ✦ rencontre
Déclencheur : un ennemi termine son déplacement dans un rayon de 2 cases du chasseur.
Effet (réaction immédiate) : le chasseur se décale de 3 cases. Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, les attaques à distance du chasseur contre l'ennemi en question infligent 5 dégâts supplémentaires et ignorent l'abri et le camouflage.

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +9

For 11 (+1)	**Dex** 16 (+4)	**Sag** 17 (+4)
Con 15 (+3)	**Int** 11 (+1)	**Cha** 10 (+1)

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique
Équipement armure de cuir, épée courte, arc long, 20 flèches

Les chasseurs silvyens au combat

Les chasseurs préfèrent tendre des embuscades à leurs adversaires. Ils cherchent donc les meilleurs endroits où se cacher le long des routes et sentiers avant de s'y installer, attendant parfois pendant des jours. Le chasseur est un excellent tireur et ne dégaine son épée courte qu'en dernier ressort.

Ancien silvyen

Les silvyens qualifient leurs shamans d'anciens. Selon les croyances, l'ancien peut projeter son esprit dans l'histoire collective de la Féerie et de certaines régions du monde. Quand un ancien entre dans l'une de ces transes, la tribu cesse toute activité. Sans doute parce que le shaman se réveille systématiquement en possession d'une importante prophétie qui guide les actes de sa communauté.

Ancien silvyen **Artilleur (meneur) niveau 4**
Humanoïde féerique de taille M 175 px

Pv 45 ; **péril** 22 **Initiative** +2
CA 16, **Vigueur** 13, **Réflexes** 12, **Volonté** 15 **Perception** +11
VD 6 Vision nocturne

Actions simples

Lance (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA
Réussite : 1d8 dégâts, et un allié adjacent à la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre celle-ci au prix d'une action libre avec un bonus de +4 au jet d'attaque.

Lianes fantomatiques (focaliseur) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20 (une créature) ; +9 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + 7 dégâts, et l'ancien tire la cible de 2 cases.

Grondement tellurique (focaliseur) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins (les créatures prises dans l'explosion) ; +9 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Tempête de foudre (électricité, focaliseur) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de zone 1 à 20 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +9 contre Vigueur
Réussite : 3d6 + 4 dégâts d'électricité.
Échec : demi-dégâts.

Actions mineures

Sagesse de l'ancien ✦ à volonté (1/round)
Effet : jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, un allié situé dans un rayon de 5 cases de l'ancien bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque.

Actions déclenchées

Voyage des anciens (téléportation) ✦ **rencontre**
Déclencheur : l'ancien touche un ennemi avec une attaque de proximité ou de zone.
Effet (action libre) : l'ancien se téléporte de 3 cases. L'ancien choisit un ennemi touché par l'attaque et celui-ci confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ancien.

Compétences Arcanes +9, Histoire +9, Nature +11

For 12 (+3)	**Dex** 10 (+2)	**Sag** 19 (+6)
Con 15 (+4)	**Int** 15 (+4)	**Cha** 14 (+4)

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique
Équipement armure de peau, lance, totem

Les anciens silvyens au combat

L'ancien est presque toujours accompagné de plusieurs destructeurs qui lui servent de gardes du corps. Il combat tout près des premières lignes, mais suffisamment loin de ses ennemis pour utiliser ses attaques à distance ou de zone sans provoquer d'attaques d'opportunité. Tout en se battant, il hurle des paroles d'encouragement, évoque des prophéties de victoire et prodigue des conseils tactiques.

SINGE

Le bruissement des feuilles et la vision fugitive de formes sombres descendant de la canopée sont le prélude à la mort de bien des explorateurs. Les aventuriers qui reviennent des jungles profondes parlent de grandes bêtes qui protègent des tribus perdues, des temples en ruine ou de grands trésors. Les singes se battent farouchement pour défendre leur territoire, car ils vivent dans les jungles depuis l'aube de la création. Certains humanoïdes les vénèrent comme les incarnations d'esprits primaux, tandis que d'autres les réduisent en esclavage pour en faire des serviteurs et des animaux de guerre.

Connaissance

Nature DD 17 : les singes se battent farouchement pour défendre leur territoire et leur famille, mais ce ne sont pas des bêtes sauvages pour autant. Ils tuent parce que des intrus pénètrent sur leur territoire ou attaquent des créatures ou sites qu'ils protègent. Les aventuriers qui veulent éviter la confrontation avec des singes doivent garder tous leurs sens en alerte pendant leur progression dans la jungle, et veiller au moindre signe du passage de ces animaux.

Rencontres

Les tribus de la jungle connaissent bien les singes et savent les utiliser. Des tribus de gobelins capturent de jeunes singes et les dressent pour qu'ils défendent leurs villages. Certains humanoïdes utilisent des singes comme travailleurs et esclaves. Enfin, il arrive que des lanceurs de sorts capturent de grands singes pour en faire des troupes de choc et des gardes du corps.

Grand singe

L'air chaud et humide de la jungle rend la respiration difficile tandis que les sous-bois touffus et les épais bancs de brume dissimulent les grands singes guettant leurs proies. Ils encerclent les voyageurs imprudents et les acculent inévitablement. Les créatures ainsi prises au piège n'ont d'autre choix que de combattre les grands singes dont les poings énormes défoncent les armures et brisent les os.

Grand singe	**Franc-tireur niveau 4**
Bête naturelle de taille M	175 px
Pv 55 ; **péril** 27	**Initiative** +6
CA 18, **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 16	**Perception** +4
VD 7, escalade 6	Vision nocturne
Traits	
Grimpeur agile	
Lorsqu'il escalade, le grand singe ne provoque pas d'attaques d'opportunité.	
Actions simples	
Coup ✦ à volonté	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA	
Réussite : 2d6 + 5 dégâts.	
Coup au passage ✦ à volonté	
Effet : le grand singe se décale ou escalade à la moitié de sa VD et utilise *coup* à n'importe quel moment de son déplacement.	
Frappe terrassante ✦ recharge ⁞⁞	
Effet : le grand singe utilise *coup* deux fois contre la même cible. Si les deux attaques touchent, la cible se retrouve à terre.	
Compétences Athlétisme +11	
For 19 (+6) **Dex** 15 (+4) **Sag** 14 (+4)	
Con 15 (+4) **Int** 2 (-2) **Cha** 8 (+1)	
Alignement non aligné **Langues** –	

Les grands singes au combat

Utilisant le terrain à leur avantage, les grands singes encerclent leurs adversaires et se jettent sur eux depuis la cime des arbres. Ils chargent en poussant des rugissements féroces et martèlent les intrus de leurs poings puissants.

JIM NELSON

Singe à dos d'argent

Chaque famille de singes est dirigée par un vieux dos d'argent. Avec son front tailladé et sa mâchoire tordue, le visage d'un dos d'argent est un masque de rage. Des muscles noueux et des cicatrices courent sous sa fourrure grise, et ses canines sont aussi grandes que des dagues. Dressé sur ses pattes arrière, martelant son poitrail de ses mains tannées, le dos d'argent pousse des grognements et s'avance dans la jungle en écrasant les sous-bois, suivi d'un groupe de singes. Parfois, un dos d'argent devient légendaire parmi les tribus de la jungle qui lui donnent un nom et mettent en garde les voyageurs qui s'aventurent dans le territoire des singes.

Singe à dos d'argent — **Brute (meneur) niveau 5**
Bête naturelle de taille M — 200 px

Pv 75 ; **péril** 37 — **Initiative** +3
CA 17, **Vigueur** 19, **Réflexes** 15, **Volonté** 17 — **Perception** +4
VD 6, escalade 4 — Vision nocturne

Traits

Grimpeur agile
Lorsqu'il escalade, le dos d'argent ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Actions simples

(+) Coup ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA
Réussite : 2d10 + 5 dégâts, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dos d'argent.

┼ Projection ✦ recharge ⁞⁞
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +6 contre Réflexes
Réussite : 3d10 + 8 dégâts, puis le dos d'argent fait glisser la cible de 3 cases et celle-ci se retrouve à terre.

Actions mineures

Poitrail-tambour ✦ rencontre
Effet : chaque bête alliée située dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dos d'argent.

Compétences Athlétisme +12, Intimidation +6

For 20 (+7)	**Dex** 13 (+3)	**Sag** 15 (+4)
Con 15 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Cha** 8 (+1)

Alignement non aligné — **Langues** –

Les dos d'argent au combat

Les dos d'argent conduisent les groupes de singes au combat. Cet animal charge l'ennemi sans attendre et tente de jeter sa proie d'une hauteur ou de la précipiter vers un autre danger. Si un groupe de singes est en difficulté, le dos d'argent pousse des grognements qui indiquent que l'heure de la retraite a sonné.

Singe gardien du temple

Un temple oublié du monde extérieur depuis des générations est envahi par les racines d'arbres immenses et les os brisés de dizaines d'intrus jonchent le sol autour de la base de l'édifice. Depuis les hauteurs de la canopée, des yeux dorés veillent sur l'entrée de l'endroit. Autrefois humanoïdes, ce sont aujourd'hui des bêtes sauvages perverties par une sombre magie qui veillent jalousement sur l'objet de leur idolâtrie.

Singe gardien du temple — **Soldat niveau 6**
Bête naturelle de taille M — 250 px

Pv 75 ; **péril** 37 — **Initiative** +9
CA 22, **Vigueur** 21, **Réflexes** 19, **Volonté** 17 — **Perception** +5
VD 7, escalade 5 — Vision nocturne

Traits

Grimpeur agile
Lorsqu'il escalade, le singe gardien du temple ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Actions simples

(+) Gourdin (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 2d6 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

┼ Va-et-vient ✦ à volonté
Effet : le singe utilise *gourdin*, puis se décale de 3 cases.

┼ Festin ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature à terre) ; +11 contre Vigueur
Réussite : 1d10 + 9 dégâts, et le singe gagne 10 points de vie temporaires.

Compétences Athlétisme +14, Intimidation +7

For 22 (+9)	**Dex** 19 (+7)	**Sag** 15 (+5)
Con 19 (+7)	**Int** 3 (-1)	**Cha** 9 (+2)

Alignement non aligné — **Langues** comprend le commun

Les singes gardiens du temple au combat

De tous les singes de la jungle, les gardiens du temple sont les plus féroces. Ce sont des tueurs et des carnivores, capables de se coordonner pour distraire et prendre en tenaille leurs adversaires. Lorsqu'ils sont en infériorité numérique, ils s'acharnent sur un ennemi, en s'en prenant d'abord au plus menaçant. Si un gardien du temple est séparé de ses alliés, il tente de revenir au sein de son groupe.

Lorsqu'un ennemi s'approche d'un lieu ou d'un objet que les gardiens du temple protègent, les singes se consacrent exclusivement à l'annihilation de cet intrus. Après l'avoir tué, ils le démembrent et emportent des trophées qu'ils tresseront plus tard dans leur fourrure.

SLAAD

NE BRONCHANT PAS DEVANT LA VIOLENCE des tornades de chaos, les slaads se permettent même de chevaucher ces phénomènes destructeurs et se délectent de la ruine et de la pagaille qu'ils sèment. Toutefois, tous les slaads ne sortent pas indemnes des tempêtes : beaucoup subissent de profondes transformations une fois imprégnés du pouvoir chaotique de ces orages. Certains se liquéfient presque, leur substance réduite à une matière visqueuse et iridescente, alors que d'autres se muent en véritables incarnations du chaos dont la couleur change en permanence.

CONNAISSANCE

Arcanes ou Religion DD 27 : le slaad doré naît d'un slaad chromatique sur lequel a déferlé une tornade de chaos. La forme de la créature est toutefois instable : elle se répand en matière visqueuse lorsqu'une blessure physique la fragilise.

Les nécromanciens transforment parfois les slaads en morts-vivants qualifiés de slaads putrides. Ils préservent la nature chaotique intrinsèque du slaad, le rendant très dangereux mais difficilement contrôlable. Le slaad mort-vivant conserve sa soif de destruction aveugle, dévorant les vivants qui l'entourent avant de les digérer sous forme de substance putrescente et de les régurgiter sur ses adversaires.

Ce sont surtout des mages et des nécromanciens qui créent les slaads putrides, mais certains naissent spontanément. Les slaads tués dans les Abysses peuvent ainsi se relever sous cette forme. Ce genre de slaad est souvent soumis à la volonté de seigneurs démons.

RENCONTRES

Les slaads se rassemblent près de leurs congénères dorés de la même façon qu'ils dansent joyeusement au milieu des tornades de chaos. Le slaad doré ne cherche guère à nouer des alliances avec des créatures d'autres espèces, mais il lui arrive de combattre aux côtés de démons et d'élémentaires s'il lui en prend l'envie.

Les slaads putrides sont des serviteurs, jamais des maîtres. Nécromanciens, mages noirs et tous ceux qui touchent aux arts liés aux morts vivants disposent de tels slaads, mais seules les créatures puissantes ont une chance de les contrôler. Les slaads putrides ne se mêlent pas à leurs congénères vivants, à une exception près : le slaad du néant.

DAVE ALLSOP (2)

Slaad doré — **Contrôleur niveau 20**
Humanoïde élémentaire de taille TG — 2 800 px

Pv 193 ; **péril** 96 — **Initiative** +15
CA 32, **Vigueur** 33, **Réflexes** 30, **Volonté** 29 — **Perception** +12
VD 8, téléportation 6 — Vision nocturne
Immunités phage chaotique

ACTIONS SIMPLES

Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +25 contre CA
Réussite : 2d10 + 13 dégâts. Si le résultat du jet d'attaque est impair, le slaad fait glisser la cible de 3 cases. S'il est pair, la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du slaad.

Coassement du chaos (maladie, psychique) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +23 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 8 dégâts psychiques. Pour chaque cible, jetez un d6 afin de déterminer l'effet additionnel.
1. La cible est téléportée à 1d6 cases dans une direction aléatoire (lancez un d8 pour la déterminer).
2. La cible effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre une créature choisie au hasard qui lui est adjacente.
3. La cible est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
4. La cible est ralentie (sauvegarde annule).
5. La cible subit 10 dégâts d'un type aléatoire. Lancez un d10 : (1) acide, (2) électricité, (3) feu, (4) force, (5) froid, (6) nécrotique, (7) poison, (8) psychique, (9) radiant, (10) tonnerre.
6. La cible est exposée au phage chaotique (cf. page ci-contre). Par ailleurs, si la cible est déjà hébétée par la *morsure* du slaad, elle est désormais hébétée (sauvegarde annule).

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Transformation amniotique (métamorphose) ✦ **à volonté**
Déclencheur : le slaad est en péril pour la première fois.
Effet (aucune) : le slaad se liquéfie en une masse visqueuse jusqu'à la fin de la rencontre. Sous cette forme, il ne peut pas se téléporter et sa VD tombe à 4.

Pseudopode corrosif (acide, guérison) ✦ **à volonté**
Condition : le slaad doit être affecté par *transformation amniotique*.
Déclencheur : un ennemi adjacent au slaad se déplace ou effectue une attaque.
Attaque (action d'opportunité) : corps à corps 1 (l'ennemi en question) ; +25 contre CA
Réussite : 1d6 + 8 dégâts d'acide, et le slaad étreint la cible.
Maintien (mineure) : le slaad maintient l'étreinte et chaque créature qu'il étreint subit 2d6 + 8 dégâts d'acide. Le slaad regagne 5 points de vie pour chaque créature qu'il étreint.

Compétences Athlétisme +23, Intimidation +19

For 26 (+18)	**Dex** 20 (+15)	**Sag** 15 (+12)
Con 25 (+17)	**Int** 13 (+11)	**Cha** 18 (+14)

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel

Phage chaotique	Maladie niveau 16	Endurance stabilisation (DD 20), amélioration (DD 25)

Le malade est guéri. ◀ **Effet initial** : un embryon de slaad est implanté dans le malade. ◀▶ Le malade subit un malus de -2 en Volonté. Quand il est en péril, il succombe à la folie et attaque la créature la plus proche. ▶ **Dernier stade** : le malade meurt et un têtard slaad naît en lui perforant le crâne.

Slaad doré

L'essence des slaads dorés bouillonne de l'énergie d'une tornade de chaos, ce qui explique sans doute qu'on les surnomme les slaads du chaos. Leur corps luisant brille avec éclat tandis qu'ils répandent destruction et chaos. Les coassements arcaniques de ces slaads donnent un caractère dissonant au fracas des tornades de chaos. Toutefois, eux-mêmes ne supportent bien longtemps la caresse du chaos, la tornade sapant lentement mais sûrement leur pouvoir et leur vigueur. Quand un slaad subit trop de dégâts, il ne parvient plus à maintenir une forme cohérente et se transforme en masse visqueuse.

Les slaads dorés au combat

Le slaad doré cherche à partager la béatitude de la tornade de chaos avec ses ennemis. Il se téléporte sur le champ de bataille, plongeant ses crocs dans la chair de ses adversaires pour leur transmettre sa folie. Les ennemis qui entendent le coassement funeste d'un tel slaad sont soumis à des effets singuliers et inattendus, comme s'ils se trouvaient au beau milieu d'une tornade de chaos.

Slaad putride

Les créatures élémentaires ne sont pas immunisées contre la magie nécromantique. Contrairement aux autres autochtones du Chaos Élémentaire, les slaads sont faits de chaos, et quand la vie abandonne leur cadavre, celui-ci se décompose en quelques heures. Par conséquent, pour créer un slaad putride, un nécromancien doit capturer un slaad et l'imprégner de magie d'ombre tant qu'il est encore en vie. Le processus est mortel, mais une fois transformée en mort-vivant, la créature conserve sa forme et se montre aussi résistante que n'importe lequel de ses congénères vivants.

Slaad putride	Brute niveau 19
Animé élémentaire (mort-vivant) de taille G	2 400 px
Pv 227 ; **péril** 113	**Initiative** +14
CA 30, **Vigueur** 34, **Réflexes** 30, **Volonté** 29	**Perception** +13
VD 5, téléportation 3	Vision dans le noir
Immunités maladie, poison ; **Résistances** acide 20, nécrotique 20 ; **Vulnérabilités** radiant 10	

Actions simples

Griffes ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +24 contre CA

Réussite : 2d10 + 10 dégâts, et le slaad tire la cible de 1 case.

Griffes avides ✦ à volonté

Condition : le slaad ne doit pas déjà étreindre une créature.

Effet : le slaad utilise *griffes* deux fois contre une créature. Si les deux attaques touchent, il étreint la cible.

Éjection ✦ à volonté

Condition : le slaad doit déjà étreindre une créature.

Effet : le slaad pousse une créature étreinte de 5 cases, et celle-ci subit 2d6 + 7 dégâts. Le slaad effectue ensuite l'attaque suivante centrée sur la créature poussée.

Attaque : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +22 contre Réflexes

Réussite : 2d6 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Vomissure abjecte (acide, nécrotique) **✦ recharge** ⁞⁞

Attaque : décharge de proximité 3 (les créatures prises dans la décharge) ; +22 contre Vigueur, ou +24 contre une créature étreinte par le slaad

Réussite : 2d12 + 5 dégâts d'acide et nécrotiques, et 20 dégâts continus d'acide et nécrotiques (sauvegarde annule).

For 25 (+16)	**Dex** 20 (+14)	**Sag** 18 (+13)
Con 27 (+17)	**Int** 6 (+7)	**Cha** 8 (+8)

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel

Les slaads putrides au combat

Le slaad putride pousse de légers coassements aux airs de miaulements. Il va au contact en se dandinant, utilisant ses griffes pour rapprocher ses ennemis. Quand il attrape une victime, il l'attire à lui, ouvre grand sa gueule et vomit un mélange de pourriture et de sucs digestifs sur son ennemi.

Sort d'apocalypse

Certains sortilèges épiques résonnent à travers les âges. Ceux qui véhiculent assez de force pour occire des dieux, enchaîner des originels, annihiler des empires ou créer des dominions astraux laissent derrière eux une partie de leur essence. Avec le temps, celle-ci peut finir par produire un sort-vivant qui erre dans l'univers en détruisant tout sur son passage. Certains de ces sorts-vivants développent alors une sorte de faculté d'adaptation, tirant les leçons de leurs millénaires d'expérience et manifestant une intelligence qui leur permet de s'associer à des créatures partageant leurs vues.

Connaissance

Arcanes DD 32 : les sorts d'apocalypse sont des créations spontanées et chacun est mû par de grandes motivations associées à son origine.

Les sorts d'apocalypse peuvent être domptés grâce à des rituels, des artefacts puissants et une habile persuasion. Soigneusement contrôlés, certains ont déjà mis à bas des empires. Les sages se demandent si l'un d'eux n'aurait d'ailleurs pas contribué à la chute de Bael Turath. Selon d'antiques récits, son maître aurait ensuite perdu le contrôle du monstre, qui aurait alors semé la dévastation dans les ruines de Bael Turath et d'Arkhosia.

D'autres créatures cherchent à s'approprier la puissance de sorts d'apocalypse pour retourner le cours d'une bataille ou s'emparer de royaumes voisins. Les réprouvés, un groupe de puissants humanoïdes qui rejettent les dieux, écument l'univers en quête de sorts d'apocalypse. On dit qu'ils possèdent une relique de l'aube des temps qui leur permettrait de contrôler simultanément plusieurs sorts d'apocalypse.

Rencontres

Les sorts d'apocalypse sont par nature destructeurs, mais certains individus sont en mesure de contrôler leurs pulsions dévastatrices. Les anges, les diables et les démons peuvent parfois influencer ou contrôler ces monstres. Les réprouvés et les tulgars s'allient fréquemment avec eux dans le but de s'emparer de dominions astraux et d'autres territoires des plans. Et il arrive même qu'un mortel devienne assez puissant pour contrôler un sort d'apocalypse, dont il se servira certainement pour anéantir des empires et défier les dieux.

Prison de Mual-Tar

Lorsque l'originel Mual-Tar fut capturé et attaché avec les formidables chaînes de Moradin, un sort fut lancé pour sceller sa prison. Mual-Tar lutta pour se libérer de ses chaînes, et des éclats de métal et de magie s'en détachèrent avant de venir s'abîmer dans la Mer Astrale, où ils prirent vie. De nos jours, des vestiges de ce sort, créatures faites de métal, de pierre et de magie, ravagent le cosmos et cherchent à emprisonner ou à détruire.

Prison de Mual-Tar **Soldat niveau 26**
Animé immortel (créature artificielle) de taille G 9 000 px

Pv 242 ; **péril** 121 **Initiative** +22
CA 41, **Vigueur** 39, **Réflexes** 38, **Volonté** 36 **Perception** +17
VD 6
Résistances force 15

Traits

☼ Chaînes imparables ✦ aura 5
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est marqué par la prison de Mual-Tar jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Instrument de la volonté divine
La prison de Mual-Tar ignore le trait immatériel, le camouflage et l'abri (mais pas le camouflage total ni l'abri supérieur).

Actions simples

⊕ Chaînes d'entrave ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 4 (une créature) ; +31 contre CA
Réussite : 3d8 + 21 dégâts. Si la cible effectue avant la fin de son tour de jeu suivant une attaque qui ne vise pas la prison de Mual-Tar, cette dernière tire la cible de 10 cases dans la case la plus proche au prix d'une action libre.

⊕ Double attaque ✦ à volonté
Effet : la prison de Mual-Tar utilise *chaînes d'entrave* deux fois, chaque attaque devant viser une cible différente.

Actions déclenchées

Maillons réactifs ✦ à volonté
Déclencheur : un ennemi pousse, tire ou fait glisser la prison de Mual-Tar.
Effet (réaction immédiate) : la prison de Mual-Tar tire l'ennemi en question de 10 cases dans une case qui lui est adjacente. L'ennemi en question est immobilisé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Déchaînement d'apocalypse ✦ rencontre
Déclencheur : un ennemi réussit un coup critique contre la prison de Mual-Tar ou bien cette dernière est en péril pour la première fois.
Effet (aucune) : la prison de Mual-Tar crée un double d'elle-même, qui apparaît dans les cases inoccupées les plus proches. Ce double a les mêmes points de vie que la prison de Mual-Tar, est considéré comme ayant dépensé les mêmes pouvoirs et agit au tour de jeu suivant de la prison de Mual-Tar. Les effets affectant la prison de Mual-Tar ne sont pas transférés à son double. À la fin du tour de jeu suivant de la prison de Mual-Tar, le double disparaît.

For 29 (+22)	**Dex** 24 (+20)	**Sag** 18 (+17)
Con 26 (+21)	**Int** 11 (+13)	**Cha** 15 (+15)

Alignement non aligné **Langues** universel

Les prisons de Mual-Tar au combat

Semant la désolation à travers les plans, la prison de Mual-Tar combat avec des tactiques simples. Le monstre cingle ses ennemis avec la force d'un ouragan. S'il est sous le contrôle d'une force extérieure, il combat pour son maître et détruit tous ceux qui se dressent sur son chemin.

Qu'il s'agisse d'un écho de sa fonction divine première ou d'une décision consciente de sa part, une prison de Mual-Tar évite d'attaquer les personnages divins, préférant se concentrer sur les ennemis qui ont une origine élémentaire ou qui manient des pouvoirs élémentaires. Les personnages possédant des pouvoirs divins peuvent même, avec un test de Diplomatie ou en réussissant un défi de compétences approprié, être capables de pousser la prison à attaquer des créatures élémentaires.

Héraut de la flamme achrome

Des légendes parlent d'une guerre terrible qui s'acheva par l'annihilation d'un empire. À l'issue d'une lutte sans merci, une faction utilisa un puissant rituel chargé de pouvoir divin afin de faire pleuvoir un feu incolore sur les territoires ennemis. Ce feu réduisit en cendres une civilisation entière. Le déluge finit par se calmer, mais un pouvoir couvait dans les monticules de cendres et de poussières, et des hérauts de la flamme achrome finirent par en émerger avant d'errer entre les plans.

Héraut de la flamme achrome **Franc-tireur niveau 27**
Animé naturel (créature artificielle, feu) de taille M 11 000 px

Pv 244 ; **péril** 122 **Initiative** +25
CA 41, **Vigueur** 37, **Réflexes** 40, **Volonté** 37 **Perception** +19
VD 8, vol 6
Résistances feu 15

Traits

Gelé sur place

Lorsque le héraut subit des dégâts de froid, il ne peut plus utiliser *flamme vacillante* jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Caresse de flammes (feu, force) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +32 contre CA

Réussite : 3d10 + 19 dégâts de feu et de force.

Brasier de flammes achromes (feu, force) ✦ **recharge** ⁘ ⁝⁝

Effet : le héraut effectue l'attaque suivant deux fois, en se décalant de la moitié de sa VD entre les attaques. Les deux attaques ne peuvent pas viser la même créature.

Attaque : explosion de proximité 1 (les créatures prises dans l'explosion) ; +30 contre Réflexes

Réussite : 4d10 + 16 dégâts de feu et de force, et 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Actions mineures

Flamme vacillante ✦ **à volonté**

Effet : le héraut se décale de 4 cases.

Actions déclenchées

Déchaînement d'apocalypse ✦ **rencontre**

Déclencheur : un ennemi réussit un coup critique contre le héraut de la flamme achrome ou bien ce dernier est en péril pour la première fois.

Effet (aucune) : le héraut de la flamme achrome crée un double de lui-même, qui apparaît dans la case inoccupée la plus proche. Ce double a les mêmes points de vie que le héraut, est considéré comme ayant dépensé les mêmes pouvoirs et agit au tour de jeu du héraut. Les effets affectant le héraut ne sont pas transférés à son double. À la fin du tour de jeu suivant du héraut, le double disparaît.

For 17 (+16)	**Dex** 30 (+23)	**Sag** 23 (+19)
Con 20 (+18)	**Int** 15 (+15)	**Cha** 14 (+15)

Alignement non aligné **Langues** originel

Les hérauts de la flamme achrome au combat

Un héraut de la flamme achrome rôde dans les plans en quête de créatures et de communautés à anéantir. La malveillance et la fureur qui animaient le sort d'origine continuent à empoisonner son esprit et le poussent à jouer avec ses proies. Il préfère tendre des embuscades aux attaquants impétueux. Un héraut bondit à l'attaque puis se replie, attirant ses adversaires dans un goulet ou un canyon où l'attendent ses alliés.

Habituellement, un héraut tue de sa propre volonté. Parfois, des lanceurs de sorts puissants obligent un tel monstre à les servir. Une fois lié à son maître, le héraut de la flamme achrome devient un serviteur loyal.

Prison de Mual-Tar et héraut de la flamme achrome

FRANZ VOHWINKEL

Grêlon d'Uralinda

À la Cour des Étoiles, les incarnés féeriques s'en remettent à l'art subtil de la manipulation pour parvenir à leurs fins et n'ont que rarement recours à la violence. Mais Rodielle des Hivernins n'était pas un incarné féerique comme les autres. Après avoir vu ses avances repoussées par une incarnée de la Cour d'Été, Rodielle conçut un terrible sortilège pour exprimer sa rancœur. Il déversa une pluie de grêlons aux arêtes vives sur la cité éladrine d'Uralinda, une ville que son amour déçu avait souvent visitée et dont elle parlait avec affection. Le sort détruisit la cité et tua ses habitants par milliers, mais ce ne fut pas la pire manifestation de la magie de Rodielle. Au moment de l'incantation, l'incarné féerique était dans une telle colère que les grêlons y développèrent un semblant de vie. Ils furent animés par les âmes des éladrins massacrés et se répandirent dans l'univers, tuant et détruisant tout sur leur passage.

Grêlon d'Uralinda — **Soldat sbire niveau 28**
Animé féerique (créature artificielle, froid) de taille M — 3 250 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. — **Initiative** +22, **Perception** +18
CA 44, **Vigueur** 40, **Réflexes** 40, **Volonté** 40
VD 6
Résistances froid 15

Actions simples

Froid bouillonnant (froid, psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +33 contre Vigueur
Réussite : 18 dégâts de froid et psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du grêlon d'Uralinda.

Actions déclenchées

Déchaînement d'apocalypse ✦ **rencontre**
Déclencheur : un ennemi réussit un coup critique contre le grêlon d'Uralinda ou bien le réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : le grêlon crée un double de lui-même, qui apparaît dans la case inoccupée la plus proche. Les effets affectant le grêlon ne sont pas transférés à son double. Le double ne peut pas utiliser ce pouvoir. À la fin du tour de jeu suivant du grêlon, le double disparaît.

For 16 (+17)	**Dex** 22 (+20)	**Sag** 18 (+18)
Con 27 (+22)	**Int** 13 (+15)	**Cha** 30 (+24)

Alignement non aligné — **Langues** elfique

Les grêlons d'Uralinda au combat

Les âmes prisonnières des grêlons d'Uralinda ont un désir de mort et exercent tout juste assez de contrôle sur leurs prisons de glace pour les propulser contre leurs adversaires. Mais même si les esprits des éladrins massacrés contrôlent les grêlons, leur pouvoir est faible. Ces fragments de glace se soumettent généralement à des maîtres doués d'une grande force de volonté.

Brasier déicide

Durant la Guerre de l'Aube, les originels tuèrent de nombreuses divinités. Armés de sorts élémentaires dévastateurs, ils submergèrent les dieux et annihilèrent leur essence divine. L'un de ces sorts créait des flammes blanc et violet tourbillonnantes qui empêchaient la divinité de se désincarner et étouffaient sa nature immortelle.

Lorsque les flammes du sort vinrent lécher les dieux, elles absorbèrent un peu de leur essence divine, ce qui fit naître la vie au sein de ces feux magiques. Depuis lors, ces flammes se sont divisées de nombreuses fois et continuent à brûler dans tout l'univers, avides d'emporter les dieux et leurs agents dans une conflagration élémentaire.

Brasier déicide — **Artilleur niveau 28**
Animé élémentaire (créature artificielle, feu) de taille M — 13 000 px

Pv 194 ; **péril** 97 — **Initiative** +24
CA 42, **Vigueur** 40, **Réflexes** 42, **Volonté** 39 — **Perception** +21
VD 6
Résistances feu 15

Traits

☼ **Brasier élémentaire** ✦ **aura** 2
Les ennemis pris dans l'aura ne bénéficient d'aucune résistance au feu et ne peuvent pas se sauvegarder contre les effets incluant des dégâts de feu continus.

Actions simples

⊕ **Griffes ardentes** (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +31 contre CA
Réussite : 20 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⊕ **Trait de feu** (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une ou deux créatures) ; +31 contre Réflexes
Réussite : 25 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Flammes dévorantes (feu) ✦ **à volonté**
Effet : chaque ennemi situé dans un rayon de 10 cases qui subit des dégâts de feu continus subit aussi des dégâts de feu égaux à ces dégâts de feu continus.

Brasier divin (feu) ✦ **se recharge** quand le brasier déicide est en péril pour la première fois
Attaque : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +31 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 5 dégâts de feu, et 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Effet secondaire : 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Déchaînement d'apocalypse ✦ **rencontre**
Déclencheur : un ennemi réussit un coup critique contre le brasier déicide ou bien ce dernier est en péril pour la première fois.
Effet (aucune) : le brasier déicide crée un double de lui-même, qui apparaît dans la case inoccupée la plus proche. Ce double a les mêmes points de vie que le brasier, est considéré comme ayant dépensé les mêmes pouvoirs et agit au tour de jeu du brasier. Les effets affectant le brasier ne sont pas transférés à son double. À la fin du tour de jeu suivant du brasier, le double disparaît.

For 23 (+20)	**Dex** 30 (+24)	**Sag** 24 (+21)
Con 26 (+22)	**Int** 13 (+15)	**Cha** 21 (+19)

Alignement non aligné — **Langues** originel

Les brasiers déicides au combat

Un brasier déicide cherche à remplir sa mission millénaire en détruisant tout ce qui est lié aux dieux. Au combat, il concentre donc ses attaques sur leurs agents. Il reste en arrière et libère un déluge de flammes

Brasier déicide et lumière d'Amoth

élémentaires, bien déterminé à attaquer les symboles et objets des divinités. Ces monstres s'unissent parfois pour assiéger des bastions divins, comme Hestavar et Céleste dans la Mer Astrale. Un dieu qui subit des dégâts de feu continus infligés par un brasier déicide risque de ne plus pouvoir se désincarner, ce qui fait de ces monstres des armes très recherchées des ennemis des dieux.

Lumière d'Amoth

Lorsque les princes démons Orcus, Démogorgon et Rimmon attaquèrent le dominion astral de Kalandurren pour tuer le dieu Amoth, ils ne savaient pas que leur assaut allait donner naissance à des monstres. Juste avant de mourir, Amoth se sacrifia en lançant un sort d'apocalypse qui, il l'espérait, emporterait les trois princes démons avec lui. Orcus et Démogorgon en réchappèrent de justesse en utilisant Rimmon comme bouclier pour se protéger de la radiance glaciale qui brisait l'essence des dieux comme des démons. Dans les jours qui suivirent cette bataille, des étincelles de lumière d'un froid mordant commencèrent à s'élever du sol de Kalandurren. Cette lumière forma des créatures à peine conscientes dans lesquelles se mêlaient le courroux du dieu assassiné et la fureur du prince démon défunt. Ces créatures se dispersèrent dans le cosmos, animées par un désir insatiable de détruire des immortels et des élémentaires.

Lumière d'Amoth **Brute niveau 30**
Animé immortel (créature artificielle) de taille G 19 000 px

Pv 341 ; **péril** 170 **Initiative** +22
CA 40, **Vigueur** 44, **Réflexes** 41, **Volonté** 42 **Perception** +23
VD 6

Traits

Onde de châtiment
À chaque fois que la lumière d'Amoth subit des dégâts, tout ennemi situé dans un rayon de 2 cases subit 5 dégâts.

Actions simples

Poing de colère ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +35 contre CA
Réussite : 4d10 + 20 dégâts.

Fureur du défunt ✦ recharge ⚅
Effet : la lumière d'Amoth utilise *poing de colère* contre chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases.

Actions mineures

Héritage de Kalandurren (froid) **✦ rencontre**
Attaque : explosion de proximité 2 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +32 contre Vigueur
Réussite : 4d10 + 20 dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Déchaînement d'apocalypse ✦ rencontre
Déclencheur : un ennemi réussit un coup critique contre la lumière d'Amoth ou bien cette dernière est en péril pour la première fois.
Effet (aucune) : la lumière d'Amoth crée un double d'elle-même, qui apparaît dans les cases inoccupées les plus proches. Ce double a les mêmes points de vie que la lumière d'Amoth, est considéré comme ayant dépensé les mêmes pouvoirs et agit au tour de jeu de la lumière d'Amoth. Les effets affectant la lumière d'Amoth ne sont pas transférés à son double. À la fin du tour de jeu suivant de la lumière d'Amoth, le double disparaît.

For 28 (+24)	**Dex** 25 (+22)	**Sag** 27 (+23)
Con 31 (+25)	**Int** 9 (+14)	**Cha** 24 (+22)

Alignement non aligné **Langues** universel

Les lumières d'Amoth au combat

Une lumière d'Amoth est farouche et vindicative, attaquant les adversaires qui lui font le plus de mal. Elle concentre ses attaques sur les élémentaires, mais un défi de compétences ou un test de Diplomatie pourront permettre à ses adversaires de la raisonner. Les démons et les anges utilisent ces brutes comme troupes de choc lorsqu'ils s'affrontent.

TANARUKK

LES TANARUKKS SONT UN MÉLANGE de chair orque, de sang de démon et de la matière incandescente des régions les plus mal avenantes des Abysses. Depuis des siècles, des seigneurs démons et jeteurs de sorts mortels ambitieux produisent ces créatures. Des rituels blasphématoires font sortir des dizaines de tanarukks de cuves remplies de chair agitée et d'ichor. Un tout nouveau tanarukk est accueilli dans le monde par un violent coup à la tête visant à l'empêcher de déclencher un carnage.

CONNAISSANCE

Arcanes DD 20 : fort heureusement pour les royaumes civilisés, les tanarukks ne se reproduisent pas. Si les rituels exécutés dans le but de les créer en produisent des dizaines à la fois, guerres et querelles limitent leur nombre. De plus, les tanarukks sont tellement violents que seuls les plus puissants ou les plus malades des lanceurs de sorts tentent d'en contrôler plus d'une douzaine. Si les tanarukks sont relativement rares dans le monde des mortels, un culte démoniaque pourra en compter plusieurs dans ses rangs.

Le meilleur moyen de vaincre un tanarukk est encore se travailler en équipe, un trait que ces monstres démontrent ou saisissent rarement. Quand leur mort est proche, leurs forces sont décuplées. Aussi, pour se débarrasser de cet humanoïde, le mieux est encore de lui porter deux ou trois attaques de suite. Ainsi, le monstre n'a pas l'occasion de se déchaîner sur ses adversaires.

RENCONTRES

Les seigneurs démons colériques, comme Baphomet par exemple, créent un grand nombre de tanarukks. Ces créatures sont généralement entre les mains d'un titan, seigneur démon ou jeteur de sorts qui les a créées. Toutefois, il en existe quelques groupes en maraude qui louent leurs services de mercenaires, œuvrant aux côtés de tous ceux qui leur remettent une part de trésor ou leur offrent des perspectives régulières de pillage et de carnage.

Quand des tanarukks pénètrent dans le monde matériel, peu de combattants sont capables de les affronter. Ils pillent, saccagent et rasent des villes et villages, jusqu'à ce que se montrent des champions capables de les occire.

MARAUDEUR TANARUKK

Grâce à l'usage de châtiments corporels, les maraudeurs tanarukks apprennent à ne pas attaquer leurs alliés. Quand ces monstres sont enfin confrontés à l'ennemi, ils déversent toute leur rage et deviennent de véritables berserkers que rien ne peut arrêter.

Maraudeur tanarukk **Franc-tireur niveau 17**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M, orque 1 600 px

Pv 165 ; **péril** 82 **Initiative** +12
CA 31, **Vigueur** 29, **Réflexes** 28, **Volonté** 28 **Perception** +11
VD 6 Vision dans le noir
Résistances feu 5

TRAITS

Réflexes éclair
Le maraudeur bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité.

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Grande hache** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 2d12 + 12 dégâts.

⸸ **Saccage brutal** ✦ **à volonté**
Effet : le maraudeur se déplace à sa VD et peut traverser l'espace de ses ennemis durant ce déplacement. À tout moment du déplacement, il peut utiliser *grande hache*. Il bénéficie d'un bonus de +5 au jet de dégâts pour chaque attaque d'opportunité qui le vise durant le déplacement avant l'attaque.

⊹ **Hachette** (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 2d6 + 12 dégâts.

⸸ **Déluge de feu** (arme, feu) ✦ **rencontre**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +20 contre Vigueur
Réussite : 2d12 + 10 dégâts de feu, puis la cible subit 15 dégâts de feu continus et confère un avantage de combat (sauvegarde annule les deux).

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Fureur indomptable
Déclencheur : le maraudeur est réduit à 0 point de vie pour la première fois.
Effet (aucune) : le maraudeur a 1 point de vie, puis il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de +4 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

Compétences Athlétisme +19

For 22 (+14)	**Dex** 15 (+10)	**Sag** 17 (+11)
Con 21 (+13)	**Int** 8 (+7)	**Cha** 10 (+8)

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Équipement armure de peau, grande hache, 3 hachettes

WAYNE ENGLAND

Les maraudeurs tanarukks au combat

Les maraudeurs se jettent au combat avec un courage quelque peu suicidaire. Peu avant que l'ennemi ne porte le coup de grâce, le monstre devient fou furieux. Cet état est en quelque sorte extatique et il voit la mort comme un maigre prix à payer pour le carnage auquel il se livre.

Guerrier d'acier tanarukk

Les plus coriaces des tanarukks, ceux qui subissent le plus de châtiments à leur création, sont mis de côté et entraînés tels des guerriers d'acier qui disposent d'un harnois riveté à même leur chair. Cette armure leur offre protection et agilité.

Guerrier d'acier tanarukk **Soldat niveau 18**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M, orque 2 000 px

Pv 177 ; **péril** 88 **Initiative** +13
CA 33, **Vigueur** 30, **Réflexes** 29, **Volonté** 30 **Perception** +12
VD 5 Vision dans le noir
Résistances feu 5

Actions simples

Épée large (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +23 contre CA
Réussite : 3d10 + 10 dégâts.
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du guerrier d'acier.

Arbalète (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 15/30 (une créature) ; +23 contre CA
Réussite : 3d8 + 6 dégâts.

Cage brûlante (arme, feu) ✦ **recharge** ⚄ ⁞⁞
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre Réflexes
Réussite : 3d10 + 20 dégâts de feu, et la cible subit 5 dégâts de feu chaque fois qu'elle entre dans une case à son tour de jeu (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Conscience du combat ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi marqué par le guerrier d'acier se décale ou effectue une attaque qui ne prend pas le guerrier d'acier pour cible.
Effet (action d'opportunité) : le guerrier d'acier peut utiliser *épée large* contre l'ennemi en question.

Fureur indomptable
Déclencheur : le guerrier d'acier est réduit à 0 point de vie pour la première fois.
Effet (aucune) : le guerrier d'acier a 1 point de vie, puis il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de +4 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

Compétences Athlétisme +20
For 22 (+15) **Dex** 15 (+11) **Sag** 17 (+12)
Con 25 (+16) **Int** 8 (+8) **Cha** 10 (+9)
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Équipement harnois, bouclier lourd, épée large, arbalète, 10 carreaux

Les guerriers d'acier tanarukks au combat

Les guerriers d'acier contrôlent leur rage dans une certaine mesure. Cela les rend d'autant plus redoutables, car ils libèrent leur colère par vagues parfaitement maîtrisées. Ils adorent acculer les ennemis les plus faibles et les abattre quand ils tentent de s'échapper.

Orateur de feu tanarukk

Le rituel utilisé pour produire les tanarukks fait intervenir des énergies embrasées des Abysses dont l'étincelle donne la vie à ces monstres, mais également le pouvoir de manipuler les flammes.

L'orateur de feu est un tanarukk qui fait preuve d'un réel talent en matière de magie. Les flammes dansent et font rage sur son ordre, ce qui fait de lui un jeteur de sorts parmi les siens.

Orateur de feu tanarukk **Artilleur niveau 17**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M, orque 1 600 px

Pv 129 ; **péril** 64 **Initiative** +11
CA 29, **Vigueur** 29, **Réflexes** 29, **Volonté** 29 **Perception** +11
VD 6 Vision dans le noir
Résistances feu 10

Actions simples

Bâton (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +22 contre CA
Réussite : 3d6 + 10 dégâts.

Trait de feu (feu, focaliseur) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +22 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 12 dégâts de feu.

Barrage de feu (feu, focaliseur) ✦ **recharge** ⚄ ⁞⁞
Attaque : distance 10 (une, deux ou trois créatures) ; +22 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 7 dégâts de feu.

Vents de feu (feu, focaliseur, périmètre) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de zone 2 à 20 cases ou moins (les créatures prises dans l'explosion) ; +22 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 6 dégâts de feu.
Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre ou y termine son tour de jeu subit 10 dégâts de feu et est tirée de 1 case vers la case d'origine de l'explosion.

Actions déclenchées

Fureur indomptable
Déclencheur : l'orateur de feu est réduit à 0 point de vie pour la première fois.
Effet (aucune) : l'orateur de feu a 1 point de vie, puis il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de +4 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

Feu vengeur (feu)
Déclencheur : un ennemi réduit l'orateur de feu à 0 point de vie pour la seconde fois.
Effet (aucune) : l'ennemi en question subit 2d10 + 5 dégâts de feu.

Compétences Arcanes +15
For 20 (+13) **Dex** 17 (+11) **Sag** 17 (+11)
Con 21 (+13) **Int** 14 (+10) **Cha** 12 (+9)
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Équipement bâton

Les orateurs de feu tanarukks au combat

Les orateurs de feu n'ont pas peur de la mort. Une fois terrassés, les flammes qui sont en eux s'en retournent aux Abysses en s'abattant au passage sur leur assassin.

TEIGNARD

Le Royaume Lointain a libéré de nombreuses horreurs dans le monde, mais la population redoute avant tout les teignards. Les cabanes de bûcheron, de trappeur et de chasseur sont généralement bâties pour être aussi robustes que leurs occupants. Cela n'empêche cependant pas ces derniers de daller le sol de pierres épaisses, soigneusement choisies afin de recevoir la bénédiction des dieux ou des esprits primaux. Ces gens connaissent les vieilles légendes qui parlent de créatures sortant de terre pour s'emparer de ceux qui ne se sont pas protégés et ne laissent dans leur sillage qu'un lit vide et un tunnel sombre s'enfonçant sous terre.

Connaissance

Exploration DD 19 : les légendes populaires évoquent diverses créatures qui fouissent sous les demeures des habitants des bois. Les moins terrifiants de ces récits parlent de créatures féeriques qui cherchent de la bière, du vin, des sucreries et autres douceurs pour les emporter dans leurs profondes tanières et festoyer. Mais les pires de ces histoires dénoncent les teignards qui aspirent à transformer les humanoïdes en spécimens de leur propre espèce corrompue. Ces caricatures répugnantes vivent dans des repaires secrets d'Outreterre. Ce sont des maîtres en magie féerique et en pouvoir psionique, capables d'infecter leurs victimes d'une immonde corruption psychique dont l'appel les entraîne inexorablement jusqu'au repaire des teignards.

Ces antres se situent en des donjons lointains, des forêts et marais isolés, au bout de puits artificiels qui s'enfoncent profondément sous terre. Le repaire d'un teignard est bien dissimulé et bien gardé, son entrée scellée derrière une grande pierre couverte de runes. Des petits trous permettent d'espionner la surface et de repérer toute approche. Il est facile de dégager la pierre (Force DD 14), mais quiconque s'y emploie ou pénètre dans le repaire s'expose à la corruption teignarde.

Les teignards fuient leur antre en cas de danger mais combattent à mort s'ils sont acculés. Si un groupe de teignards réussit à se mettre hors de vue, il monte une équipe de chasse qui peut suivre les intrus à la trace pendant des jours, attendant le bon moment pour exercer sa vengeance.

Les créatures infectées par la corruption teignarde et dominées par celle-ci finissent toujours par revenir à l'antre qui les a exposées à la maladie. Une créature dominée et conservée dans cet antre pendant plus de deux jours rejoint les rangs de ces êtres répugnants. Si le teignard qui a dominé une créature est tué avant d'être brûlé, sa victime peut revenir à la vie pourvu qu'elle bénéficie des rituels Rémission et Rappel à la vie.

Rencontres

Les teignards ne s'allient habituellement qu'avec d'autres aberrations. Ils se battent généralement aux côtés de répugnards contre la promesse de les convertir à leur espèce. En de rares occasions, une meute de teignards s'associe à un magicien mauvais, un psion ou quelque autre expert en arts arcaniques ou psioniques.

Traqueur teignard

Les sombres pensées du traqueur entrèrent dans l'esprit du chasseur comme dans du beurre, tissant un horrible écheveau de visions terrifiantes et de murmures à rendre fou. Le chasseur savait que la créature usait de magie féerique et de magie noire du Royaume Lointain pour capturer des victimes fraîches et les emmener à son nid. Pourtant, il avait beau lutter, sa terreur ravivait les contes qui lui avaient été murmurés sur le sort de ceux qui succombaient au pouvoir du traqueur : à savoir devenir un teignard, d'âme puis de corps.

Traqueur teignard — **Contrôleur niveau 9**
Humanoïde aberrant de taille P — 400 px

Pv 97 ; **péril** 48 — **Initiative** +8
CA 23, **Vigueur** 20, **Réflexes** 21, **Volonté** 22 — **Perception** +4
VD 5 — Vision dans le noir
Immunités corruption teignarde

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +14 contre CA
Réussite : 2d6 + 7 dégâts.

Voix d'ailleurs (psychique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature affectée par le *lien horrifiant* de ce traqueur) ; +12 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 4 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Murmures et aliénation (charme, maladie, psychique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature affectée par le *lien horrifiant* de ce traqueur) ; +12 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 4 dégâts psychiques, et la cible effectue une attaque de base contre une créature au choix du traqueur. La cible est ensuite exposée à la corruption teignarde (cf. page ci-contre).

Actions de mouvement

Éclipse dimensionnelle (téléportation) **✦ recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Effet : le traqueur se téléporte de 8 cases.

Actions mineures

Lien horrifiant (psychique) **✦ recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Effet : le traqueur établit un lien avec une créature située dans un rayon de 10 cases. Ce lien dure jusqu'au début du tour de jeu suivant du traqueur ou jusqu'à ce qu'il réutilise *lien horrifiant*. Chaque fois que le traqueur subit des dégâts, la cible de son *lien horrifiant* subit 1d10 + 5 dégâts psychiques.

Compétences Athlétisme +9, Discrétion +13

For 10 (+4)	**Dex** 18 (+8)	**Sag** 11 (+4)
Con 17 (+7)	**Int** 13 (+5)	**Cha** 20 (+9)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, profond

Les traqueurs teignards au combat

Le champ de bataille du traqueur teignard est l'esprit de sa victime. Une créature affectée par *lien horrifiant* vit un cauchemar éveillé d'horreur étouffante. Le traqueur se concentre sur la cible de ce lien, hébétant un adversaire ou le retournant contre ses propres alliés.

Corrupteur teignard

Les aventuriers n'avaient détecté aucun signe de vie sur le dernier kilomètre de tunnels sinueux, et pourtant la voleuse sentait la présence de teignards. Les corrupteurs teignards étaient tapis quelque part dans l'obscurité, utilisant leur magie pour altérer sa perception de la réalité. Tout à coup, elle dégaina son épée sans savoir pourquoi. Un paysage cauchemardesque se dressait devant elle, peuplé de créatures meurtrières, et elle plongea son épée dans l'une d'entre elles, pour réaliser par la suite qu'elle venait de planter sa lame dans le dos de son compagnon.

Corrupteur teignard	**Chasseur niveau 11**
Humanoïde aberrant de taille P	600 px
Pv 89 ; **péril** 44	**Initiative** +13
CA 25, **Vigueur** 22, **Réflexes** 23, **Volonté** 24	**Perception** +6
VD 5	Vision dans le noir
Immunités corruption teignarde	

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 3d6 + 5 dégâts.

Esprit corrupteur (charme, illusion, maladie) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +14 contre Volonté
Réussite : la cible est exposée à la corruption teignarde. Par ailleurs, elle est frappée de confusion mentale (sauvegarde annule). Tant que dure l'effet, elle est dominée, ses attaques infligent 2d6 dégâts supplémentaires et le corrupteur lui est invisible.
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est frappée de confusion mentale jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois qu'elle subit au moins 10 dégâts, le corrupteur en subit autant et la cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour mettre fin à la confusion mentale.

Stridence mentale (psychique) **✦ rencontre**
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +14 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 5 dégâts psychiques, et la cible se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts.

Actions de mouvement

Éclipse dimensionnelle (téléportation) **✦ recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Effet : le corrupteur se téléporte de 8 cases.

Compétences Athlétisme +10, Discrétion +14

For 10 (+5)	**Dex** 18 (+9)	**Sag** 13 (+6)
Con 17 (+8)	**Int** 13 (+6)	**Cha** 20 (+10)

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, profond

Les corrupteurs teignards au combat

Le corrupteur teignard se tient derrière ses alliés, restant dans l'ombre en attendant le début du combat. Il domine les combattants de corps à corps les plus forts, les retournant contre leurs alliés et les exposant à la souillure de la corruption teignarde.

Corruption teignarde

L'attaque d'un teignard peut broyer l'esprit de son adversaire, faisant alors de lui un simple pantin. Même si la cible résiste à l'attaque, l'effet de la corruption psychique infligée par ces créatures persiste.

Corruption teignarde	Maladie niveau 9	**Intuition** stabilisation DD 15, amélioration DD 20

Le malade est guéri.

◀ **Effet initial :** le malade subit un malus de -4 en Volonté.

◀▶ Le malade confère un avantage de combat.

▶ **Dernier stade :** à moins qu'on l'en empêche, le malade prend la direction de l'antre des teignards qui l'ont infecté. On considère qu'il est dominé par les teignards jusqu'à sa guérison.

DAVE ALLSOP

THRI-KREEN

Les thri-kreens vivent sous les latitudes arides du monde, dans de vastes étendues de terres implacables. Leur carapace très dure reflète assurément leur tempérament bourru et bien trempé. Les tribus sont habituellement composées d'une ou deux douzaines de spécimens qui comptent les uns sur les autres pour survivre. Ils voient ceux qui vivent au-delà de leurs terres désolées comme des faibles, car seuls ceux qui survivent au désert méritent le respect. Les thri-kreens ne tracent pas de lignes sur les cartes pour marquer leurs frontières, mais malheur au voyageur assez idiot pour s'aventurer sur leur territoire sans rendre hommage à la tribu qui y vit.

Connaissance

Histoire DD 14 : les thri-kreens pensent que l'esprit primal connu sous le nom de Grand-Père Grincheux, qu'ils appellent eux-mêmes le Père de Sable, les a créés. Ils prétendent qu'à l'aube des temps, le Père de Sable porta son regard sur les grands déserts du monde et, réalisant à quel point ils étaient vides, arracha un petit scarabée aux dunes. À partir de cet insecte, il fit les premiers thri-kreens. Comprenant que le scarabée ne pouvait se contenter de sa carapace pour se protéger, il offrit aux thri-kreens la sagesse du lézard et la ruse du renard du désert.

Pendant des milliers d'années, les thri-kreens ont mené une existence nomade. Puis, il y a quelques siècles, ils se sont réunis et ont formé une nation qui occupe aujourd'hui le plus grand désert du monde. Cette nation, connue sous le nom de Val-Karri, domina pendant près d'un siècle avant qu'une autre, plus importante et ambitieuse, ne l'éclipse. En effet, l'empire drakéide d'Arkhosia soumit les terres des thri-kreens et démantela leur empire. Les thri-kreens restèrent ensuite les vassaux des drakéides jusqu'à ce qu'enfin, le conflit entre Arkhosia et Bael Turath missent les deux empires à genoux, ce qui permit aux thri-kreens de se libérer. Depuis qu'ils se sont affranchis, les thri-kreens ont retrouvé leur vie nomade.

Rencontres

Les thri-kreens vivent dans l'isolement, si bien que plusieurs années s'écoulent parfois sans qu'ils croisent la route d'autres humanoïdes. En raison de leurs fortes sensibilités primales et psioniques, ils trouvent leurs alliés parmi les bêtes et les autres créatures psioniques. Les thri-kreens font cause commune avec les druides et les gardiens dans leur défense de la terre. Certains groupes sont toutefois corrompus par des esprits primaux maléfiques et rejoignent des adorateurs démoniaques, ogres, géants, hommes-lézards et gnolls pour former des cultes qui altèrent ou corrompent la terre.

Traquenardier thri-kreen

Même les déserts arides et la brousse regorgent de vie quand on y regarde à deux fois. Les traquenardiers thri-kreens passent leur jeunesse à apprendre les voies de la terre jusqu'à l'adolescence, où ils sont chassés et doivent se débrouiller par leurs propres moyens. Durant cette phase de solitude, ils voyagent énormément, mettant en pratique tout le savoir-faire qu'ils ont accumulé.

Traquenardier thri-kreen — **Chasseur niveau 6**
Humanoïde naturel de taille M — 250 px

Pv 58 ; **péril** 29 — **Initiative** +11
CA 20, **Vigueur** 17, **Réflexes** 19, **Volonté** 17 — **Perception** +11
VD 8 — Vision nocturne

Actions simples

Lance (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 2d8 + 4 dégâts.

Lances tournoyantes (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +11 contre CA
Réussite : 1d8 + 2 dégâts, et le traquenardier bénéficie d'un bonus de +5 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Par ailleurs, la *stimulation psionique* du traquenardier se recharge.

Pique mentale (psychique) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +9 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 2 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du traquenardier.

Actions de mouvement

Saut de la mante ✦ **Rencontre**
Effet : le traquenardier saute d'un nombre de cases égal à sa VD. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Actions déclenchées

Stimulation psionique (psychique) ✦ **rencontre**
Déclencheur : le traquenardier touche avec *lance* ou *pique mentale*.
Effet (action libre) : l'attaque inflige 2d6 dégâts psychiques supplémentaires.

Compétences Discrétion +12, Endurance +11

For 14 (+5)	**Dex** 19 (+7)	**Sag** 17 (+6)
Con 16 (+6)	**Int** 16 (+6)	**Cha** 11 (+3)

Alignement non aligné — **Langues** commun
Équipement 2 lances

Les traquenardiers thri-kreens au combat

Aucune piste n'indique par où a pu filer un traquenardier. Des mois passés dans la solitude ont développé les facultés psioniques de la créature, ce qui lui permet de frapper l'esprit des imprudents.

Éclaireur thri-kreen

Une thri-kreen solitaire monte la garde au sommet d'une dune de sable en observant l'horizon. Des heures durant, elle reste immobile alors que le soleil lui passe au-dessus de la tête. Puis elle se tourne soudainement et semble fixer un point éloigné, comme si son regard était attiré par une force invisible. Elle file alors pour prévenir sa tribu de la présence d'intrus.

Les éclaireurs thri-kreens au combat

Les éclaireurs thri-kreens se montrent initialement très prudents, préparant des pièges ou restant à bonne distance tandis qu'ils surveillent les menaces potentielles. Mais une fois la bataille entamée, ce sont des combattants frénétiques, qui vont et viennent en s'attachant à abattre un ennemi coriace.

Éclaireur thri-kreen — Franc-tireur niveau 7
Humanoïde naturel de taille M — 300 px

Pv 80 ; **péril** 40 — **Initiative** +9
CA 21, **Vigueur** 20, **Réflexes** 20, **Volonté** 18 — **Perception** +10
VD 8 — Vision nocturne

Actions simples

Lance (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts.

Shuriken (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10/20 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 2d4 + 7 dégâts.

Coup bondissant (arme) ✦ **à volonté**
Effet : l'éclaireur se déplace à sa VD et effectue l'attaque suivante à n'importe quel moment du déplacement.
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +12 contre CA
Réussite : 3d8 + 5 dégâts.

Actions de mouvement

Saut de la mante ✦ **Rencontre**
Effet : l'éclaireur saute d'un nombre de cases égal à sa VD. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Actions déclenchées

Recul soudain ✦ **à volonté**
Déclencheur : l'éclaireur est touché par une attaque.
Effet (réaction immédiate) : l'éclaireur se décale de 1 case (ou de 4 cases si l'attaque le met en péril).

Stimulation psionique (psychique) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Déclencheur : l'éclaireur touche avec lance ou shuriken.
Effet (action libre) : l'attaque inflige 2d6 dégâts psychiques supplémentaires.

Compétences Athlétisme +12, Endurance +11
For 19 (+7) — **Dex** 18 (+7) — **Sag** 15 (+5)
Con 16 (+6) — **Int** 14 (+5) — **Cha** 11 (+3)
Alignement non aligné — **Langues** commun
Équipement lance, 10 shuriken

JASON A. ENGLE

Prêcheur du désert thri-kreen

Les lois du désert sont dures et c'est le prêcheur thri-kreen de la tribu qui juge ceux qui les violent. Dans une tente enfumée, le prêcheur du désert est assis face à un groupe d'intrus, citant de vieilles règles qu'il tient du Père de Sable. Le thri-kreen finit par prononcer son jugement, qu'il s'agisse d'une exécution ou d'un exil vers les confins les plus éloignés du désert.

Prêcheur du désert thri-kreen — Contrôleur niveau 8
Humanoïde naturel de taille M — 350 px

Pv 88 ; **péril** 44 — **Initiative** +6
CA 22, **Vigueur** 19, **Réflexes** 20, **Volonté** 21 — **Perception** +9
VD 7 — Vision nocturne

Actions simples

Griffes ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +13 contre CA
Réussite : 2d6 + 6 dégâts.

Shuriken (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10/20 (une ou deux créatures) ; +13 contre CA
Réussite : 2d4 + 4 dégâts.

Dune mobile ✦ **à volonté**
Attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins (les ennemis pris dans l'explosion) ; +11 contre Réflexes
Réussite : la cible se retrouve à terre.
Effet : le prêcheur du désert fait glisser la cible de 2 cases.

Tempête du désert ✦ **se recharge** quand le thri-kreen est en péril pour la première fois
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +11 contre Réflexes
Réussite : 1d6 + 5 dégâts, et le prêcheur du désert pousse la cible de 2 cases. Par ailleurs, la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Actions de mouvement

Saut de la mante ✦ **Rencontre**
Effet : le prêcheur du désert saute d'un nombre de cases égal à sa VD. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Actions mineures

Piège de sable ✦ **se recharge** quand tous les pièges de sable de ce pouvoir ont pris fin
Effet : le prêcheur du désert crée des pièges de sable dans trois cases inoccupées situées dans un rayon de 10 cases. Les pièges de sable doivent être créés sur une surface solide. Jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi qui entre dans un piège de sable est maîtrisé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, puis ce piège de sable disparaît.

Compétences Diplomatie +12, Intuition +14, Nature +14
For 12 (+5) — **Dex** 14 (+6) — **Sag** 20 (+9)
Con 16 (+7) — **Int** 18 (+8) — **Cha** 17 (+7)
Alignement non aligné — **Langues** commun
Équipement 10 shuriken

Les prêcheurs du désert thri-kreens au combat

Le prêcheur du désert préfère observer froidement en restant à bonne distance du théâtre des affrontements. Un véritable nuage de sable s'agite tout autour de lui lorsqu'il fait appel à ses pouvoirs. Ensuite, ses quatre bras tendus, il fait appel au Père de Sable et les esprits de la terre abattent leur colère sur les ennemis de la tribu.

TISSEUR

La vieille pyramide était abandonnée, du moins Brandis le pensait-il. Après tout, le mont Chutefroid était un lieu des plus inhospitaliers. Et ce n'est qu'une fois au cœur de la pyramide que Brandis décela des signes de vie.

Les créatures avaient une peau réfléchissante et démontaient un fourneau fissuré qu'elles semblaient de toute évidence vouloir pousser au travers d'un portail brillant d'une lueur azur. Lorsque Brandis fit mine de rebrousser chemin, il se retrouva face à une créature voilée à six bras.

En arrivant, il s'était imaginé ne pas avoir besoin de magie, mais avant d'avoir pu réunir sa puissance arcanique, la créature aux six bras le plaqua contre le mur d'un geste de la main. Elle brandit ensuite un disque multicolore et le pointa dans sa direction. Et avant même qu'il ne puisse réagir, il sentit le disque boire son âme.

Tisseur de bataille et tisseur de sorts

Connaissance

Arcanes ou Religion DD 24 : la grande et ancienne civilisation des tisseurs fut balayée il y a bien longtemps et il n'en reste sans doute plus que des vestiges brisés aujourd'hui, des ruines très prisées des chercheurs de trésors pour la quantité d'objets précieux qu'elles renferment. Du reste, les ruines explorées se sont révélées édifiantes pour les savants.

Les textes décrivent comment la civilisation des tisseurs résista à une terrible incursion du Royaume Lointain. Les tisseurs tentèrent d'empêcher un fragment de chaos d'entrer dans le cosmos. Ils ne parvinrent cependant pas à l'arrêter complètement et le fragment se rompit, brisant leur terre natale avant de la disperser au travers des plans.

Les tisseurs prétendent que leur civilisation est antérieure aux dieux et aux originels, mais la plupart des érudits n'y voient que des racontars. C'est sans doute pour cette raison qu'ils se croient au-dessus des dieux et ne s'intéressent pas à la maîtrise du pouvoir divin. Ils s'imaginent même que la disjonction planaire qui a renversé leur société a créé la Mer Astrale et le Chaos Élémentaire.

Les tisseurs œuvrent sans cesse à la reconstruction de leur civilisation perdue. Ils recherchent ainsi leurs ruines et accumulent de l'énergie dans un but bien précis et dangereux. Les ruines qu'ils restaurent et réactivent deviennent de puissants nœuds reliés par un réseau de portails planaires. Au plus profond de ces nœuds figurent d'énormes fourneaux qui exploitent la force vitale des mortels et les objets magiques. Les tisseurs puisent cette énergie dans l'ensemble du cosmos, usant de disques chromatiques qu'ils sont les seuls à pouvoir faire fonctionner. Le rôle de ces fourneaux est un mystère, mais les sages s'imaginent que le réseau de nœuds finira par être utilisé dans le but de réunir les plans, un événement catastrophique auquel même les dieux ne survivraient pas.

Rencontres

Les tisseurs sont parfaitement autonomes, mais s'entourent de serviteurs d'autres espèces. Les nerras sont de puissants alliés car leurs facultés de production de portails planaires rendent les liens entre les nœuds possibles. Certains savants croient même que les tisseurs ont créé les nerras au moyen de cérémonies complexes impliquant leur sang bleu métallisé.

Les principaux adversaires à l'unification des plans étant les dieux, les tisseurs collaborent souvent avec des créatures qui sont une source d'irritation constante pour les divinités, comme les tulgars et les réprouvés. Les éfrits et autres forces élémentaires sont parfois assistés d'un tisseur de bataille ou de sorts. En ces rares occasions où les tisseurs se sont laissés convaincre par des négociations avec d'autres espèces, les rencontres ont eu lieu à la Cité d'Airain.

JOHN STANKO

Tisseur de sorts

Pour le tisseur de sorts, le registre arcanique est comme une seconde nature. Son esprit et son corps sont parfaitement accordés au pouvoir arcanique, si bien qu'il lance ses sorts en un clin d'œil. La créature peut ainsi abattre une pluie de flammes d'une paire de bras et se servir des autres pour repousser ses adversaires au moyen de vagues d'énergie tonnantes.

Les tisseurs de sorts au combat

Les tisseurs de sorts usent de rituels leur permettant de créer des portails temporaires menant en des lieux bien défendus, ce qui leur permet de voler les objets magiques nécessaires pour alimenter leurs gigantesques fourneaux. Ces attaques sont inattendues, rapides et habituellement couronnées de succès. Les tisseurs de sorts organisent ces raids des mois à l'avance, se servant de rituels ou de sous-fifres pour espionner leur cible.

Des tisseurs de sorts sont généralement à la tête des groupes d'assaut pendant que leurs alliés sont chargés de missions de soutien, qu'il s'agisse de ligoter des adversaires ou de protéger le portail qui leur permettra de fuir. Le tisseur de sorts progresse méthodiquement vers son objectif, le plus souvent un puissant objet magique ou une âme arcanique qu'il peut siphonner dans son disque chromatique. Dès lors qu'il a ce qu'il voulait, il se téléporte jusqu'au portail et file. Le tisseur de sorts est un maître de la téléportation et peut déplacer l'ensemble des protagonistes du champ de bataille comme il le souhaite.

Tisseur de sorts **Artilleur d'élite niveau 28**
Humanoïde immortel de taille M — 26 000 px

Pv 400 ; **péril** 200 — **Initiative** +22
CA 40, **Vigueur** 38, **Réflexes** 41, **Volonté** 41 — **Perception** +27
VD 6, téléportation 6 — Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

Cerveau multitâche
Quand il est hébété, le tisseur peut entreprendre une action simple et une action mineure au lieu d'une action simple seulement, sans compter qu'il peut entreprendre des actions immédiates.

Actions simples

Écho glacial (froid) ✦ **à volonté**
Effet : une ou deux créatures auxquelles le tisseur a infligé des dégâts depuis le début de son tour de jeu subissent 15 dégâts de froid.

Actions mineures

Contact ésotérique (force) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +31 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 4 dégâts de force, et le tisseur pousse la cible de 5 cases.

Rayon dimensionnel (téléportation) ✦ **à volonté**
Effet : le tisseur se téléporte de 2 cases et effectue l'attaque suivante.
Attaque : distance 20 (une créature) ; +33 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 4 dégâts, et le tisseur téléporte la cible de 2 cases.

Décharge ésotérique (feu) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20 (une créature) ; +33 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 4 dégâts de feu, et chaque créature adjacente à la cible subit 10 dégâts de feu.

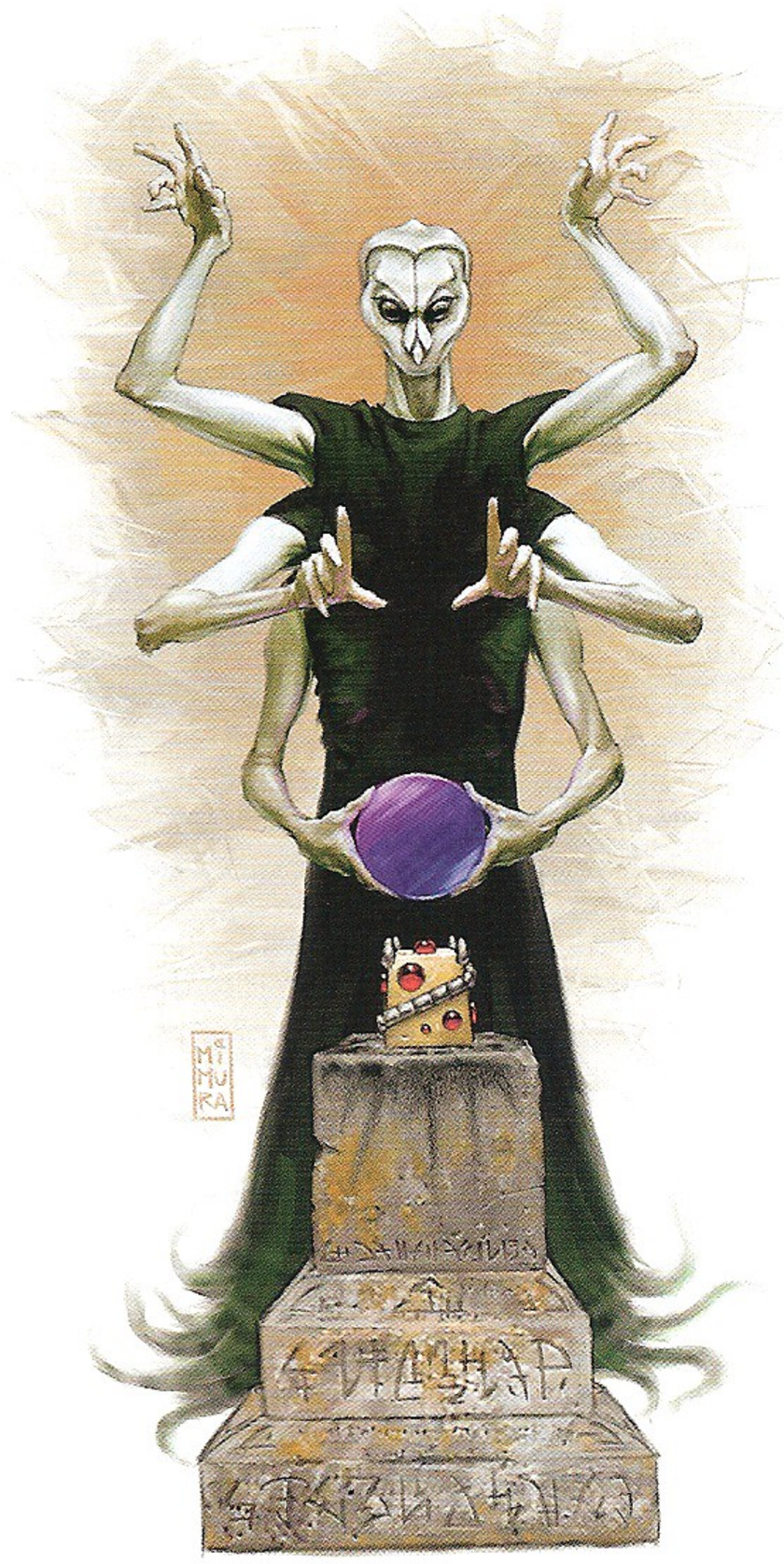
Extraction d'âme arcanique (guérison, psychique) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Condition : le tisseur doit tenir un disque chromatique.
Attaque : distance 10 (une créature en péril qui a des pouvoirs arcaniques) ; +33 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 9 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : le tisseur regagne 20 points de vie.

Actions déclenchées

Balade défensive (illusion, téléportation) ✦ **rencontre**
Déclencheur : le tisseur subit des dégâts.
Effet (réaction immédiate) : le tisseur devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Par ailleurs, il se téléporte de 20 cases.

Compétences Arcanes +29, Intuition +27
For 17 (+17) **Dex** 26 (+22) **Sag** 26 (+22)
Con 26 (+22) **Int** 31 (+24) **Cha** 19 (+18)
Alignement non aligné **Langues** télépathie 40
Équipement disque chromatique

RAVEN MIMURA



Tisseur de pensées

Tisseur de bataille

Les tisseurs de bataille combattent au corps à corps et exécutent un véritable ballet où l'acier joue un rôle de premier plan. Leurs armes évoquent autant de grâce que leurs mouvements. Les tisseurs de bataille pourchassent les meilleurs guerriers connus dans le but d'attirer l'âme d'un maître d'armes dans leur disque chromatique.

Tisseur de bataille **Soldat d'élite niveau 26**
Humanoïde immortel de taille M 18 000 px

Pv 488 ; **péril** 244 **Initiative** +20
CA 42, **Vigueur** 39, **Réflexes** 36, **Volonté** 39 **Perception** +22
VD 6, téléportation 6 Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

TRAITS

☼ **Maîtrise des lames ✦ aura** 1
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts et est marqué jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tisseur de bataille.

Cerveau multitâche
Quand il est hébété, le tisseur peut entreprendre une action simple et une action mineure au lieu d'une action simple seulement, sans compter qu'il peut entreprendre des actions immédiates.

ACTIONS SIMPLES

⊕ **Épée longue** (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +31 contre CA
Réussite : 3d8 + 11 dégâts.

ACTIONS MINEURES

⊕ **Botte rapide** (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +31 contre CA
Réussite : 1d8 + 11 dégâts, et le tisseur fait glisser la cible de 3 cases dans une case qui lui est adjacente.

⊕ **Coup de côté** (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +31 contre CA
Réussite : 1d8 + 11 dégâts.
Effet : le tisseur se décale de 3 cases dans une case adjacente à la cible.

Extraction d'âme martiale (guérison, psychique) **✦ recharge** ⚄ ⚅
Condition : le tisseur doit tenir un disque chromatique.
Attaque : distance 5 (une créature en péril qui a des pouvoirs martiaux) ; +29 contre Volonté
Réussite : 2d12 + 12 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : le tisseur regagne 24 points de vie.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Assaut marqué (téléportation) **✦ à volonté**
Déclencheur : un ennemi marqué par le tisseur et situé dans un rayon de 10 cases de lui effectue une attaque qui ne prend pas le tisseur pour cible.
Effet (interruption immédiate) : le tisseur se téléporte dans une case adjacente à l'ennemi en question et lui porte une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Compétences Acrobaties +23, Athlétisme +25, Endurance +27
For 25 (+20) **Dex** 21 (+18) **Sag** 28 (+22)
Con 28 (+22) **Int** 23 (+19) **Cha** 19 (+17)
Alignement non aligné **Langues** télépathie 40
Équipement disque chromatique, 4 épées longues

Les tisseurs de bataille au combat

Un grand guerrier préférera assurément affronter une armée d'orques plutôt que de croiser le fer avec un tisseur de bataille. Les lames de ce monstre sont tellement bien synchronisées qu'en en parant une, on s'expose inévitablement à la suivante. Il est impossible de sortir indemne d'un combat contre un tisseur de bataille. Ce sont des créatures disciplinées et gracieuses, qui suivent leurs ordres à la lettre. Dès lors que l'enjeu du combat est perdu, le tisseur se replie pour protéger ses alliés, mais il est prêt à sacrifier sa vie pour assurer la réussite d'une mission.

Tisseur de pensées

Chaque tisseur a son champ d'expertise. Les tisseurs de sorts sont les maîtres de la magie tandis que les tisseurs de bataille sont les maîtres du corps. De leur

Tisseur de pensées **Contrôleur d'élite (meneur) niveau 27**
Humanoïde immortel de taille M 22 000 px

Pv 500 ; **péril** 250 **Initiative** +20
CA 41, **Vigueur** 38, **Réflexes** 38, **Volonté** 41 **Perception** +24
VD 6, téléportation 6 Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

TRAITS

Cerveau multitâche
Quand il est hébété, le tisseur peut entreprendre une action simple et une action mineure au lieu d'une action simple seulement, sans compter qu'il peut entreprendre des actions immédiates.

ACTIONS SIMPLES

Injonction du marionnettiste (charme, psychique) **✦ à volonté**
Effet : une créature dominée par le tisseur située dans un rayon de 10 cases subit 2d6 + 10 dégâts psychiques. Par ailleurs, le tisseur fait glisser la créature de 5 cases. La créature utilise ensuite une attaque à volonté au choix du tisseur contre l'un de ses alliés, également au choix du tisseur.

Marionnette mentale (charme) **✦ se recharge** quand aucune créature n'est dominée par ce pouvoir
Attaque : distance 10 (une créature) ; +32 contre Volonté
Réussite : le tisseur fait glisser la cible de 5 cases. La cible effectue ensuite une attaque de base contre l'un de ses alliés au choix du tisseur. Par ailleurs, la cible est dominée (sauvegarde annule).

ACTIONS MINEURES

⊕ **Coup rapide ✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +32 contre CA
Réussite : 2d6 + 10 dégâts.

Pique spirituelle (psychique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +31 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 10 dégâts psychiques, la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tisseur de pensées, et ce dernier la fait glisser de 3 cases.

Extraction d'âme psionique (guérison, psychique) **✦ recharge** ⚄ ⚅
Condition : le tisseur doit tenir un disque chromatique.
Attaque : distance 5 (une créature en péril qui a des pouvoirs psioniques) ; +30 contre Volonté
Réussite : 2d12 + 12 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : le tisseur regagne 25 points de vie.

ACTION SIMPLE, ACTION DE MOUVEMENT OU ACTION MINEURE

Coup coordonné ✦ à volonté (1/round)
Condition : le tisseur ne peut utiliser ce pouvoir qu'à son tour de jeu.
Effet : le tisseur confère à un allié situé dans un rayon de 5 cases une action du même type que celle qu'il a utilisée pour activer ce pouvoir. Cet allié utilise aussitôt une action de ce type au prix d'une action libre.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Pantin gardien (charme) **✦ à volonté**
Déclencheur : un ennemi quitte de son plein gré une case adjacente à une créature dominée par le tisseur.
Effet (interruption immédiate) : la créature dominée effectue une attaque de base contre l'ennemi en question.

Compétences Intuition +29
For 17 (+16) **Dex** 24 (+20) **Sag** 32 (+24)
Con 26 (+21) **Int** 26 (+21) **Cha** 24 (+20)
Alignement non aligné **Langues** télépathie 40
Équipement disque chromatique

côté, les tisseurs de pensées sont les maîtres de l'esprit. Ils accompagnent rarement leurs frères en mission, mais on les trouve fréquemment dans les ruines reculées, tentant de remplir l'objectif de tous les tisseurs qui consiste à réunir les plans. Ce sont souvent les cerveaux qui se cachent derrière les machinations de longue haleine et ils coordonnent les actions de leurs nombreux alliés, sur le champ de bataille et en dehors de celui-ci.

Les tisseurs de pensées au combat

Au combat, le tisseur de pensées ne bouge presque pas. Quelques gestes des bras et des mains lui permettent de prendre le contrôle d'un ennemi, qui frappe alors un de ses propres alliés. Les rares tisseurs de ce type qui accompagnent un groupe d'assaut coordonnent la fuite de leurs alliés une fois leur mission terminée.

Tisseur ténébreux

Manipulant la magie de Gisombre, les tisseurs ténébreux surveillent parfois des portails ouvrant sur ce plan. Particulièrement autonomes, ils mènent de petits groupes de partisans dont les missions sont étroitement liées à l'objectif global de leur race. Même les autres tisseurs les trouvent compliqués et ont du mal à les comprendre.

Les tisseurs ténébreux au combat

Usant de discrétion et de surprise, les tisseurs ténébreux sont particulièrement redoutables sur le champ de bataille. Ce sont des intrigants invétérés qui montent toujours au front en sachant ce qu'ils veulent. Une fois son objectif rempli, ce monstre bat en retraite en compagnie de ses alliés. Si le combat n'a de toute évidence aucun gain à lui offrir, le tisseur l'évite purement et simplement.

Les cabales menées par des tisseurs ténébreux se donnent des missions insondables. Ils nouent des alliances avec des titans de la mort et des vestiges de liches, mais emploient aussi des horreurs chasseresses et autres serviteurs semblables. Les tisseurs ténébreux ne s'intéressent pas toujours au travail du reste de leur race, allant fréquemment jusqu'à ignorer leurs devoirs pour mener des objectifs personnels. Quand leurs ambitions se heurtent à celles d'autres tisseurs, cela peut déclencher un conflit terrible.

Tisseur ténébreux **Chasseur d'élite niveau 27**
Humanoïde immortel de taille M 22 000 px

Pv 382 ; **péril** 191 **Initiative** +26
CA 41, **Vigueur** 37, **Réflexes** 40, **Volonté** 40 **Perception** +18
VD 6, téléportation 6 Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

Cerveau multitâche
Quand il est hébété, le tisseur peut entreprendre une action simple et une action mineure au lieu d'une action simple seulement, sans compter qu'il peut entreprendre des actions immédiates.

Actions simples

Poigne d'ombre ✦ **à volonté**
Attaque : distance 10 (une ou deux créatures) ; +30 contre Vigueur
Réussite : 3d6 + 9 dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, le tisseur est invisible pour la cible.

Voile piquant (nécrotique) ✦ **à volonté**
Attaque : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +30 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 9 dégâts nécrotiques. L'attaque inflige 20 dégâts supplémentaires si la cible confère un avantage de combat au tisseur.

Masque d'ombre (illusion) ✦ **rencontre**
Effet : le tisseur devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions mineures

Œil voilé ✦ **à volonté** (1/round)
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +30 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 9 dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, le tisseur est invisible pour la cible.

Extraction d'âme d'ombre (guérison, psychique) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Condition : le tisseur doit tenir un disque chromatique.
Attaque : distance 10 (une créature en péril qui a des pouvoirs d'ombre) ; +30 contre Volonté
Réussite : 2d8 + 9 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : le tisseur annule un état préjudiciable qui l'affecte.

Actions déclenchées

Un pas dans l'ombre (illusion, téléportation) ✦ **recharge** ⚃ ⚄ ⚅
Déclencheur : le tisseur subit des dégâts.
Effet (réaction immédiate) : le tisseur est immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, puis il se téléporte à sa VD.

Compétences Arcanes +25, Discrétion +27

For 18 (+17)	**Dex** 29 (+22)	**Sag** 20 (+18)
Con 23 (+19)	**Int** 25 (+20)	**Cha** 29 (+22)

Alignement non aligné **Langues** télépathie 40
Équipement disque chromatique

TULGAR

POUR CEUX QUI PEUVENT s'offrir leurs services, les tulgars constituent une force capable d'inverser le cours d'une guerre, de porter un coup terrible à un adversaire peu soupçonneux ou encore de piller la chambre forte la mieux gardée. Nées lors de la Guerre de l'Aube, ces créatures sauvages apparaissent au travers des plans, des archipels perdus du monde des mortels aux dominions astraux, en passant par les gigantesques îlots célestes qui dérivent dans le Chaos Élémentaire. Ces grands humanoïdes musclés vivent en clans dont la taille varie entre quelques dizaines et plusieurs centaines d'individus. Les tulgars acceptent les rétributions de tout maître en échange de leurs services de prédilection : la violence et la destruction.

CONNAISSANCE

Nature DD 29 : les tulgars étaient jadis des esprits primaux. Ils incarnaient un lieu de pouvoir primal qui fut éradiqué par un cataclysme durant la Guerre de l'Aube. Privés de but, ces esprits jadis liés à ces sites furent rejetés dans le monde et abandonnés par les leurs, qui se recentrèrent sur leur conflit avec les dieux. En colère contre les dieux qui avaient fait de leurs sites sacrés de véritables champs de bataille mais aussi contre les mortels qui y avaient bâti villes, mines et fermes, ces esprits primaux jurèrent de détruire tout ce que les dieux et leurs serviteurs avaient créé.

Pour y parvenir, ils prirent une forme de chair et de sang et renoncèrent à leur héritage primal. Leur inimitié façonna leurs nouveaux corps en leur donnant une taille et une force supérieures aux simples mortels. Toutefois, ils ne parvinrent pas tout de suite à se venger. Avec la fin de la Guerre de l'Aube, les dieux restaient dans leurs dominions astraux alors que les races mortelles s'éparpillaient et se développaient. Incapables d'assouvir leur colère, les tulgars sombrèrent dans l'amertume et la barbarie, si bien qu'ils devinrent une race de puissants mercenaires en l'espace de quelques siècles. Aujourd'hui, les tulgars sont divisés en une multitude de clans. Certains ont abandonné leur vieux pacte, mais d'autres maudissent la faiblesse de leurs cousins et font de la vengeance contre les dieux le centre de leur existence.

La décision de placer leurs esprits dans des corps mortels ne se fit pas sans mal. Rejeté par les dieux et par les esprits primaux, un tulgar qui meurt retrouve un corps de chair, souvent loin de ses camarades et de son clan. Ainsi, les tulgars se conforment à un cycle de réincarnation. Toutefois, leur âme et leurs souvenirs restent intacts, si bien qu'ils n'oublient jamais la vieille rancune qui les anime.

Maintenant que la Guerre de l'Aube n'est plus qu'un lointain souvenir, il est rare qu'un esprit primal perde sa place et son identité comme l'ont fait les tulgars jadis. Cependant, quand un esprit est laissé à l'abandon, tous les tulgars le ressentent. C'est l'un des rares événements qui poussent les clans tulgars à agir de leur propre chef. Ils voyagent alors à la recherche de l'esprit pour lui offrir l'asile parmi eux et pour détruire les mortels qui se dressent en travers de leur chemin.

Les grands guerriers du passé dictent les actes des tulgars, tandis que les messagers des esprits et autres meneurs interprètent leurs volontés. On dit qu'un messager des esprits peut plonger son regard dans celui d'un autre tulgar et y voir les esprits des guerriers défunts qui y sont incarnés. Ces messagers sont plus près de leur essence primale que les autres tulgars, mais le vieux schisme qui a donné naissance à leur race a aussi tendance à les rendre fous. Les tulgars appellent cela la « maladie de l'esprit » et exécutent rituellement les membres de la tribu qui en montrent les symptômes. Une fois son corps mort, l'esprit agité du tulgar est purgé et peut renaître.

Les tulgars convoitent les trophées arrachés aux ennemis qu'ils abattent. Les hommes d'armes et les chasseurs carnassiers s'emparent ainsi des armes et armure de leurs adversaires, s'en encombrant même s'ils ne peuvent s'en servir. Les demi-esprits et messagers des esprits amassent les totems, fétiches et icônes religieuses qui démontrent leur supériorité sur les fidèles des dieux et des originels. Les tulgars portent parfois des objets magiques dotés de pouvoirs dont ils n'ont même pas conscience et protègent même les trésors qui ne valent pas tripette comme si leur vie en dépendait.

RENCONTRES

Les tulgars apparaissent au travers des plans, en compagnie de toutes les créatures intelligentes imaginables ayant les moyens de s'offrir leurs services. Il leur arrive d'œuvrer à leurs propres fins, pillant alors les villes ou s'aventurant dans des ruines en quête d'artefacts ou d'esprits primaux séquestrés.

La haine sans bornes des tulgars pour les dieux qui les ont anéantis et les esprits primaux qui les ont rejetés se manifeste sous la forme d'une hostilité envers les

MATT DIXON

immortels et les créatures naturelles. De fait, beaucoup œuvrent librement avec des factions qui tentent de saper ces groupes, parmi lesquelles les réprouvés, les aberrations, les cultes démoniaques et les élémentaires. Toutefois, certains tulgars ne s'encombrent pas de telles règles et se mettent au service de diables ou de disciples de Baine, Gruumsh, Tiamat et autres dieux sombres.

Chasseur carnassier tulgar

Quand ils viennent vous chercher, la seule chose à faire est de prendre vos jambes à votre cou. Et c'est bien là le problème : ils veulent vous voir courir. Des siècles de chasse à l'humanoïde ont fini par conférer à ces traqueurs un odorat particulièrement performant. Le chasseur carnassier tulgar est un pisteur implacable qui mène sa tribu sur les traces de ses adversaires.

Chasseur carnassier tulgar — **Franc-tireur niveau 22**
Humanoïde naturel de taille M — 4 150 px

Pv 209 ; **péril** 104 — **Initiative** +21
CA 36, **Vigueur** 34, **Réflexes** 35, **Volonté** 33 — **Perception** +22
VD 7 (déplacement forestier)

Traits

En chasse
Chaque fois que le chasseur carnassier touche un ennemi, il ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand il se déplace jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Lance (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 2d8 + 10 dégâts.

Hachette (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 2d6 + 8 dégâts.

Massacre du chasseur ✦ **à volonté**
Effet : le chasseur carnassier utilise *lance* puis *hachette* contre une cible différente.
Spécial : l'utilisation de *hachette* dans le cadre de ce pouvoir ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Quand il charge, le chasseur carnassier peut utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de *lance*.

Coup nécrosant (arme, nécrotique) ✦ **recharge** ⚄ ⚃
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 2d8 + 8 dégâts, puis la cible est hébétée et subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Actions déclenchées

Esprit impavide
Déclencheur : le chasseur carnassier est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : le plus proche allié du chasseur carnassier gagne 10 points de vie temporaires et bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Discrétion +24

For 24 (+18)	**Dex** 26 (+19)	**Sag** 23 (+17)
Con 25 (+18)	**Int** 23 (+17)	**Cha** 20 (+16)

Alignement non aligné **Langues** commun
Équipement armure de peau, lance, 4 hachettes

Les chasseurs carnassiers tulgars au combat

Le chasseur carnassier se concentre sur un seul adversaire, qu'il s'agisse du meneur d'un groupe d'aventuriers poursuivi par une meute de tulgars ou d'une cible traquée à la demande d'un client. Il se montre plus prudent que les autres tulgars et prend souvent la peine d'étudier ou de pister son adversaire pendant des heures, voire des jours, avant d'attaquer. Ses sens aiguisés lui permettent d'ailleurs de recueillir des informations précieuses, comme les créatures qui accompagnent cet adversaire, son état de santé, sa race et même les matériaux dont sont faites ses armes et son armure.

Sauvage tulgar

Les anges avaient beau décimer les rangs des tulgars, il en arrivait toujours plus, animés par la force des grands guerriers de légende. Chaque sauvage qui tombait accueillait la mort dans un but impie, son esprit renforçant ses alliés qui arrivaient au pas de charge.

Sauvage tulgar — **Brute sbire niveau 22**
Humanoïde naturel de taille M — 1 038 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. — **Initiative** +17
Perception +24
CA 34, **Vigueur** 35, **Réflexes** 33, **Volonté** 35
VD 7 (déplacement forestier)

Traits

Menace critique
Le sauvage peut réussir un coup critique sur un jet de 19-20. Quand il réussit un coup critique avec *grande hache*, un allié situé dans un rayon de 2 cases de lui peut effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Actions simples

Grande hache (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 18 dégâts.

Hachette (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +27 contre CA
Réussite : 12 dégâts.

Actions déclenchées

Esprit impavide
Déclencheur : le sauvage est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : le plus proche allié du sauvage gagne 10 points de vie temporaires et bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

For 27 (+19)	**Dex** 23 (+17)	**Sag** 26 (+19)
Con 24 (+18)	**Int** 20 (+16)	**Cha** 23 (+17)

Alignement non aligné **Langues** commun
Équipement armure de peau, grande hache, hachette

Les sauvages tulgars au combat

Les sauvages tulgars chargent au combat, frappant leurs cibles avec *grande hache*. Leur cri de guerre à figer le sang laisse place à un hurlement de triomphe lorsqu'ils s'effondrent car le sauvage se sent victorieux quand il prête la force de son esprit à un allié proche.

Demi-esprit tulgar

Lorsque leurs meilleurs guerriers eurent quitté la mêlée, le général sut que la bataille allait prendre un très mauvais tournant. Les tulgars avaient lâché leurs demi-esprits, des combattants rares capables de prendre une forme qui reflétait leur origine primale. Frappant depuis les ombres, ces tueurs discrets pouvaient renverser le cours de n'importe quel conflit.

Demi-esprit tulgar **Chasseur niveau 23**
Humanoïde naturel de taille M 5 100 px

Pv 116 ; **péril** 58 **Initiative** +23
CA 35, **Vigueur** 35, **Réflexes** 36, **Volonté** 36 **Perception** +24
VD 7, déphasage
Résistances immatériel

Traits

Choc spirituel
Chaque fois que le demi-esprit touche un ennemi qui ne le voit pas, cet ennemi est hébété jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Griffes (illusion, nécrotique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +28 contre CA
Réussite : 1d6 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du demi-esprit.
Effet : le demi-esprit devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Hachette (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +28 contre CA
Réussite : 2d6 + 8 dégâts.

Actions déclenchées

Esprit intérieur libéré (illusion, nécrotique, téléportation) ✦ **rencontre**
Déclencheur : le demi-esprit est en péril pour la première fois.
Attaque (action libre) : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +26 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du demi-esprit.
Effet : le demi-esprit devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Il peut ensuite se téléporter de 5 cases.

Esprit impavide
Déclencheur : le demi-esprit est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : le plus proche allié du demi-esprit gagne 10 points de vie temporaires et bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences Discrétion +24
For 25 (+18) **Dex** 27 (+19) **Sag** 26 (+19)
Con 22 (+17) **Int** 24 (+18) **Cha** 23 (+17)
Alignement non aligné **Langues** commun
Équipement 2 hachettes

Les demi-esprits tulgars au combat

Le demi-esprit tulgar déphase au travers du champ de bataille, immobilisant ses adversaires et frappant sans être vu. Bien qu'il combatte au côté des siens, il est très belliqueux au point qu'il est impossible de lui faire entendre raison. Lorsque ses alliés battent en retraite ou acceptent d'entamer des pourparlers, il continue de combattre dans le seul but de semer la destruction.

Homme d'armes tulgar

Le premier assaut avait été particulièrement brutal, mais la fureur de la première vague tulgar fut vite surpassée par l'arrivée rapide des hommes d'armes. Les hurlements sanguinaires et les haches tournoyantes de ces grandes brutes dispersèrent les défenseurs aux quatre vents.

Homme d'armes tulgar **Brute niveau 23**
Humanoïde naturel de taille M 5 100 px

Pv 265 ; **péril** 132 **Initiative** +18
CA 35, **Vigueur** 36, **Réflexes** 34, **Volonté** 35 **Perception** +24
VD 7 (déplacement forestier)

Traits

Guerrier invétéré
L'homme d'armes peut réussir un coup critique sur un résultat de 19-20 et inflige 3d12 dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

Actions simples

Grande hache (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +28 contre CA
Réussite : 2d12 + 19 dégâts, et la cible subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'homme d'armes.

Frénésie tournoyante (arme) ✦ **rencontre**
Attaque principale : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +28 contre CA
Réussite : 3d12 + 6 dégâts.
Effet : l'homme d'armes se décale de 3 cases et effectue une attaque secondaire.
Attaque secondaire : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion non touchés par l'attaque principale) ; +26 contre CA
Réussite : 2d12 + 6 damage.

Actions déclenchées

Esprit impavide
Déclencheur : l'homme d'armes est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : le plus proche allié de l'homme d'armes gagne 10 points de vie temporaires et bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

For 28 (+20) **Dex** 24 (+18) **Sag** 26 (+19)
Con 25 (+18) **Int** 21 (+16) **Cha** 23 (+17)
Alignement non aligné **Langues** commun
Équipement armure de peau, grande hache

Les hommes d'armes tulgars au combat

L'homme d'armes tulgar cherche en priorité les adversaires puissants pour faire ses preuves. Toutefois, ce travers explique que sa cible l'entraîne parfois au loin en usant de railleries et de menaces.

Messager des esprits tulgar

La voix suraiguë du messager des esprits résonne au beau milieu du combat, offrant un déluge de prières et de promesses au pouvoir primal dont tous les tulgars sont issus. Les archers essuient le plus fort de l'attaque des messagers des esprits tandis que ces derniers appellent leurs sbires pour occuper les ennemis combattant au corps à corps. Malgré tous leurs efforts, les lanceurs de sorts adverses n'arrivent pas à suivre le rythme. Le messager des esprits brise leurs périmètres de magie, son rire caquetant résonnant maintenant parmi les ruines.

Messager des esprits tulgar **Contrôleur niveau 24**
Humanoïde naturel de taille M 6 050 px

Pv 225 ; **péril** 112 **Initiative** +18
CA 37, **Vigueur** 35, **Réflexes** 37, **Volonté** 37 **Perception** +25
VD 7 (déplacement forestier)

Traits

☼ **Barrière primale ✦ aura** 2
Les cases prises dans l'aura constituent un terrain difficile pour les créatures qui ne déphasent pas ou n'ont pas déplacement forestier.

Actions simples

⊕ **Lance** (arme) **✦ à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +29 contre CA
Réussite : 4d8 + 14 dégâts, et la cible est marquée par un allié situé dans un rayon de 10 cases du messager des esprits jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de ce dernier.

♈ **Sauvagerie provoquée** (psychique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +27 contre Volonté
Réussite : 4d10 + 10 dégâts psychiques. Si la cible n'effectue pas d'attaque de corps à corps à son tour de jeu suivant, elle confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu d'après.

Actions mineures

♈ **Renvoi ✦ recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Spécial : choisissez une invocation, une créature convoquée ou un périmètre situé dans un rayon de 10 cases du messager des esprits, qui effectue l'attaque suivante.
Attaque : distance 10 (le créateur de l'effet choisi) ; +29 contre Volonté
Réussite : l'effet choisi est annulé.

Appel de l'esprit guerrier ✦ recharge ⚃
Effet : un sauvage tulgar apparaît dans un rayon de 5 cases du messager des esprits. Le sauvage agit juste après le messager des esprits dans l'ordre d'initiative.

Actions déclenchées

Étreinte de la mort (périmètre)
Déclencheur : le messager des esprits est réduit à 0 point de vie.
Effet (aucune) : le plus proche allié du messager des esprits gagne 10 points de vie temporaires et bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
La mort du messager des esprits crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 2 qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Ce périmètre constitue un terrain difficile pour les créatures qui ne déphasent pas ou n'ont pas déplacement forestier.

For 22 (+18)	**Dex** 23 (+18)	**Sag** 27 (+20)
Con 25 (+19)	**Int** 26 (+20)	**Cha** 28 (+21)

Alignement non aligné **Langues** commun
Équipement lance

MATT DIXON

Les messagers des esprits tulgars au combat

Le messager des esprits fait appel aux esprits primaux qui constituent l'essence vitale de son peuple, hurlant des prières et des appels aux armes aux grands leaders tulgars du passé. Il fait aussi apparaître des esprits guerriers, s'entourant de ces sbires pour éviter l'affrontement et utiliser *sauvagerie provoquée*. Il utilise *renvoi* pour éliminer les invocations et les périmètres qui gênent ses alliés ou confèrent une certaine protection à ses ennemis.

TYRANNŒIL

LES TYRANNŒILS DÉFERLENT SUR LE MONDE, portés par des tempêtes bouillonnantes et chaotiques. Certaines de ces créatures aberrantes pénètrent dans le monde par accident, mais d'autres y arrivent dans le seul but de semer la destruction. Les tyrannœils viennent en conquérants et rien ne résiste à leur cupidité et à leur ambition.

CONNAISSANCE

Exploration DD 25 : les tyrannœils n'appartiennent pas à ce monde ni à aucun autre plan. Ce sont des créatures du Royaume Lointain, un lieu en contradiction telle avec la pensée rationnelle et l'existence que ceux qui l'entraperçoivent finissent généralement fous.

Il existe de nombreuses espèces de tyrannœils. La seule chose dont on peut être certain lorsqu'on les affronte, c'est que tous sont empreints d'intentions malveillantes et du désir de dominer. Ce sont des créatures perfides auxquelles il est impossible de faire confiance.

RENCONTRES

Les tyrannœils sont rarement disposés à servir d'autres créatures et n'apprécient pas plus la compagnie de leurs congénères. Lorsqu'ils collaborent, soyez sûr que le monde est en danger. Les tyrannœils pensent avoir légitimement le droit de régner sur les autres êtres et toutes les créatures qui acceptent de leur être inféodées trouveront une place auprès d'eux. Une place, mais certainement pas la sécurité.

REJETON TYRANNŒIL

Ceux qui veulent conserver leur santé mentale et ne pas régurgiter le contenu de leur estomac feraient mieux de ne pas se pencher sur le mystère de la procréation des tyrannœils. Les rejetons survivent rarement à la cruauté de leurs parents, mais quand c'est le cas, on les trouve en compagnie de l'un de leurs géniteurs. Leur jeunesse ne contribue cependant pas vraiment à réduire leur malveillance.

Rejeton tyrannœil — **Artilleur sbire niveau 15**

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +13
CA 27, **Vigueur** 26, **Réflexes** 28, **Volonté** 27 **Perception** +15
VD 0, vol 6 (stationnaire) Vision dans le noir

TRAITS

Vision à 360°
Les ennemis qui prennent en tenaille le rejeton tyrannœil ne jouissent d'aucun d'avantage de combat contre lui.

ACTIONS SIMPLES

Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 9 dégâts.

Rayons oculaires (variable) **✦ à volonté**
Attaque : distance 10 (une ou deux créatures) ; +18 contre Réflexes
Réussite : 11 dégâts d'acide, électricité, feu, force, froid, nécrotiques, poison, psychiques, radiants ou tonnerre. Cette attaque inflige des dégâts du même type que les rayons oculaires du géniteur.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Fuite éperdue ✦ à volonté
Déclencheur : le rejeton est touché ou raté par une attaque de proximité ou de zone.
Effet (interruption immédiate) : le rejeton se décale de 2 cases.

For 18 (+11) **Dex** 22 (+13) **Sag** 17 (+10)
Con 17 (+10) **Int** 20 (+12) **Cha** 20 (+12)
Alignement mauvais **Langues** profond

LES REJETONS TYRANNŒILS AU COMBAT

Un jeune tyrannœil flotte dans les ombres de l'antre de son père en essayant de ne pas se faire remarquer. Chaque rejeton tyrannœil combat pour sa survie uniquement.

TYRANNŒIL OMBREUX

Certains tyrannœils sont transformés par leur trop grande fréquentation des voies tortueuses qui conduisent en Gisombre.

Tyrannœil ombreux — **Chasseur d'élite niveau 12**
Créature magique aberrante de taille G — 1 400 px

Pv 194 ; **péril** 97 **Initiative** +16
CA 26, **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 24 **Perception** +15
VD 0, vol 6 (stationnaire) Vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

TRAITS

Vision à 360°
Les ennemis qui prennent en tenaille le tyrannœil ombreux ne jouissent d'aucun d'avantage de combat contre lui.

Avantage de combat
Le tyrannœil ombreux inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute créature qui lui confère un avantage de combat.

Montée des ombres (guérison)
Le tyrannœil regagne 20 points de vie à la fin de son tour de jeu s'il est resté invisible depuis le début de celui-ci.

ACTIONS SIMPLES

Morsure ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +15 contre CA
Réussite : 2d8 + 11 dégâts.

Rayons oculaires ✦ à volonté
Effet : le tyrannœil utilise un ou deux des rayons oculaires suivants sans provoquer d'attaque d'opportunité. Chacun doit cependant prendre pour cible une créature différente.

1. Rayon aveuglant (radiant)
Attaque : distance 10 (une créature) ; +15 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + 6 dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

2. Rayon tonitruant (tonnerre)
Attaque : distance 10 (une créature) ; +15 contre Vigueur
Réussite : 3d6 + 10 dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

3. Rayon d'ombre (nécrotique)
Attaque : distance 10 (une créature) ; +15 contre Volonté
Réussite : 3d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Tant que dure l'effet, le tyrannœil et les créatures ombreuses disposent d'un camouflage quand elles se situent dans un rayon de 5 cases de la cible.

ACTIONS DE MOUVEMENT

Disparition dans les ombres (illusion, téléportation) **✦ recharge** ⚄ ⚄ ⚃
Effet : le tyrannœil se téléporte de 20 cases et devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

ACTIONS MINEURES

Œil central (terreur) **✦ à volonté** (1/round)
Attaque : distance 5 (une créature) ; +15 contre Volonté
Réussite : la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tyrannœil.

Compétences Discrétion +17
For 18 (+10) **Dex** 22 (+12) **Sag** 19 (+10)
Con 19 (+10) **Int** 19 (+10) **Cha** 16 (+9)
Alignement mauvais **Langues** profond

Les tyrannœils ombreux au combat

Présentant un corps qui n'est guère plus qu'un tissu d'ombre et de haine, ce tyrannœil se délecte de la peur de ses victimes. Il rôde dans les ténèbres et attend tandis que la panique de ses adversaires ne cesse de grandir, puis il passe à l'attaque avec rapidité et brutalité.

Tyrannœil fantôme

La mort ne met pas un terme à l'avarice et à l'ambition. Comme toutes les créatures vivantes, les tyrannœils finissent un jour par tomber au sol et à pourrir sur cette terre qu'ils détestent tant. Certains ont néanmoins la volonté et la rage nécessaires pour s'élever à nouveau sous la forme de tyrannœils fantômes.

Les tyrannœils fantômes au combat

Ayant déjà connu la mort une fois, le tyrannœil fantôme est prudent. Il se cache dans le sol ou derrière les plafonds et les murs, ne laissant dépasser qu'un seul de ses yeux pour surveiller les lieux. Puis il surgit et déverse ses rayons oculaires sur ses ennemis surpris.

Tyrannœil fantôme **Contrôleur d'élite niveau 18**
Créature magique aberrante (mort-vivant) de taille G 4 000 px

Pv 254 ; **péril** 127 **Initiative** +16
CA 30, **Vigueur** 29, **Réflexes** 30, **Volonté** 30 **Perception** +17
VD 0, vol 6 (stationnaire), déphasage Vision dans le noir
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +2 ; **Points d'action** 1

Traits

Vision à 360°
Les ennemis qui prennent en tenaille le tyrannœil fantôme ne jouissent d'aucun d'avantage de combat contre lui.

Actions simples

Morsure (nécrotique) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +21 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 13 dégâts nécrotiques.

Rayons oculaires ✦ **à volonté**
Effet : le tyrannœil utilise un des rayons oculaires suivants sans provoquer d'attaque d'opportunité.

1. Froid sépulcral (froid, nécrotique)
Attaque : distance 10 (une créature) ; +21 contre Vigueur
Réussite : 4d8 + 8 dégâts de froid et nécrotiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée au lieu d'être ralentie (sauvegarde annule).

2. Possession fantomatique (psychique)
Attaque : distance 10 (une créature) ; +21 contre Volonté
Réussite : 15 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : en plus des dégâts continus, la cible est hébétée (sauvegarde annule les deux).
Deuxième jet de sauvegarde raté : la cible est dominée au lieu d'être hébétée, et elle continue à subir les dégâts continus (sauvegarde annule les deux). Le tyrannœil est retiré du jeu tant que l'effet dure. Lorsque l'effet prend fin, il réapparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 10 cases de la cible. Le tyrannœil peut annuler l'effet au prix d'une action libre.

3. Pensée assassine (psychique)
Attaque : distance 10 (une créature) ; +21 contre Volonté
Réussite : 1d8 + 9 dégâts psychiques, et la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre elle-même au prix d'une action libre. Si la cible n'a pas d'arme de corps à corps en main, elle lâche un objet et dégaine une arme de corps à corps au prix d'une action libre, puis elle effectue l'attaque.

Actions mineures

Œil central (terreur) ✦ **à volonté** (1/round)
Attaque : distance 10 (une créature) ; +21 contre Volonté
Réussite : le tyrannœil fait glisser la cible de 5 cases, puis celle-ci subit une vulnérabilité nécrotique 5 et une vulnérabilité psychique 5 jusqu'au début du tour de jeu suivant du tyrannœil.

Actions déclenchées

Regards du tyrannœil ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi débute son tour de jeu dans un rayon de 5 cases du tyrannœil.
Effet (action libre) : le tyrannœil utilise *rayons oculaires* contre l'ennemi en question. Déterminez le rayon utilisé en lançant un d4, en relançant le dé si vous obtenez un 4.

For 12 (+10)	**Dex** 25 (+16)	**Sag** 16 (+12)
Con 19 (+13)	**Int** 22 (+15)	**Cha** 25 (+16)

Alignement mauvais **Langues** profond

JIM NELSON

VERBEEG

BIEN QUE LES VERBEEGS aient une grande force physique, la ruse et la duplicité sont à leurs yeux des tactiques bien plus intéressantes qu'un simple coup de massue sur la tête. Ce monstre aime répondre aux attentes de sa proie, en se faisant par exemple passer en gestes et en paroles pour un ogre ou un géant. Dès lors que ses ennemis sont persuadés avoir dupé le géant, le verbeeg inverse les rôles. Et s'il peut profiter du sens de l'honneur, de l'équité ou de la justice de son adversaire, eh bien tant mieux !

L'un des plus célèbres récits traitant des verbeegs concerne Jaques aux Longues Oreilles, un verbeeg qui vécut près d'un pont de Féerie. Jacques avait élu domicile près du pont et faisait payer un droit de passage aux voyageurs. Toutefois, ce péage ne s'appliquait qu'aux voyageurs revenant de son côté de l'ouvrage. Ceux qui lui promettaient de le payer avaient ainsi le droit de passer. Lorsque les voyageurs étaient à mi-chemin, Jacques s'appuyait contre le garde-fou et le faisait pencher vers lui. Tandis que ses victimes dévalaient le pont dans sa direction, Jacques leur demandait d'acquitter le droit de péage.

CONNAISSANCE

Connaissance de la rue DD 21 : bien que les verbeegs soient de fichus vauriens, ils ont un sens de l'honneur bien à eux et obéissent à deux règles. Premièrement, ils ne donnent jamais sa chance à un imbécile. Deuxièmement, ils tiennent parole. Ils peuvent déformer et contourner la formulation d'une promesse, mais dès lors qu'ils l'ont passée, ils doivent s'y tenir.

RENCONTRES

Les verbeegs sont en quête de créatures imposantes et bouchées à la fois, plus particulièrement des ogres et des géants des collines. Quand ils n'ont pas de telles créatures sous la main, ils prêtent attention à des alliés moins puissants qu'ils asservissent par la force, qu'il s'agisse d'orques, de gobelins ou de fées peu scrupuleuses.

En raison de leur cupidité, les verbeegs font aussi dans le mercenariat. Ils travaillent pour n'importe qui tant qu'il ne leur faut se battre que rarement et qu'on les approvisionne convenablement en nourriture et boissons fortes.

VOYOU VERBEEG

La plupart des verbeegs sont en quête d'une vie facile leur offrant davantage de nourriture, de boisson et de repos que de bataille et de travail. Malgré leur grande force, ils préfèrent voler une bourse à la tire plutôt que de se battre pour celle-ci. Le voyou est un individu aux activités délictueuses, bien décidé à prendre ce dont il a besoin avec le moins d'efforts et de risques possible.

Voyou verbeeg	**Franc-tireur niveau 9**
Humanoïde féerique (géant) de taille G	400 px
Pv 99 ; **péril** 49	**Initiative** +8
CA 23, **Vigueur** 21, **Réflexes** 20, **Volonté** 18	**Perception** +4
VD 8	Vision nocturne

TRAITS

Avantage de combat

Le voyou inflige 5 dégâts supplémentaires aux créatures qui lui confèrent un avantage de combat.

Discrétion verbeeg

Le voyou peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher tant qu'une case qu'il occupe offre un abri supérieur ou un camouflage total vis-à-vis de la créature dont il tente de se cacher.

ACTIONS SIMPLES

Lance (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +14 contre CA

Réussite : 2d8 + 8 dégâts.

Coup embrochant (arme) ✦ **rencontre**

Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +12 contre Réflexes

Réussite : 2d12 + 8 dégâts, et le voyou fait glisser la cible de 5 cases dans une case située dans un rayon de 2 cases de lui.

ACTIONS DE MOUVEMENT

Manœuvre coercitive ✦ **à volonté**

Effet : le voyou n'est plus marqué, puis il se décale de 3 cases et peut se déplacer au travers d'espaces ennemis lors de ce décalage.

ACTIONS MINEURES

Sournoiserie ✦ **se recharge** ⚄ ⚅

Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +12 contre Volonté

Réussite : le voyou met la cible à terre ou la fait glisser de 3 cases.

Compétences Bluff +11, Discrétion +11, Larcin +11

For 24 (+11)	**Dex** 14 (+6)	**Sag** 11 (+4)
Con 19 (+8)	**Int** 13 (+5)	**Cha** 14 (+6)

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique, géant

Équipement armure de peau, bouclier léger, lance

EVA WIDERMANN

Les voyous verbeegs au combat

Quand un voyou se bat, c'est parce qu'il n'a pas d'autre choix ou parce qu'il pense pouvoir venir à bout facilement de son ennemi. Mais il reste rarement immobile, même contre un adversaire plus faible. Ces monstres se déplacent constamment pour éviter les contre-attaques, poussant volontiers leurs alliés contre leurs ennemis pour ne pas être blessés. Ils rient et raillent leurs adversaires, surtout quand *sournoiserie* leur permet de les embarrasser. Pour duper un ennemi, le voyou peut très bien effectuer une feinte rapide, se tourner vers un jeu de jambes perturbant, lancer une plaisanterie ou crier gare sans raison.

Chef de bande verbeeg

Si les verbeegs malmènent et cajolent les brutes épaisses, ils jouent aussi des coudes entre eux. Le chef de bande est assurément le spécimen le plus intelligent du groupe, d'autant qu'il a la charge d'organiser les casses et d'orchestrer les intrigues.

Chef de bande verbeeg **Artilleur (meneur) niveau 11**
Humanoïde féerique (géant) de taille G — 600 px

Pv 91 ; **péril** 45 — **Initiative** +15
CA 25, **Vigueur** 23, **Réflexes** 23, **Volonté** 24 — **Perception** +10
VD 8 — Vision nocturne

Traits

☼ **Perspicacité sournoise** ✦ **aura** 5
Tout allié pris dans l'aura bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 aux jets de dégâts contre les créatures lui conférant un avantage de combat.

Discrétion verbeeg
Le chef de bande peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher tant qu'une case qu'il occupe offre un abri supérieur ou un camouflage total vis-à-vis de la créature dont il tente de se cacher.

Actions simples

Lance (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts.

Arc long (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 15/30 (une créature) ; +18 contre CA
Réussite : 2d10 + 8 dégâts, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chef de bande.

Tir de diversion ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Effet : le chef de bande utilise *arc long*. Si l'attaque touche, l'un des alliés du chef de bande peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible de l'attaque au prix d'une action libre.

Attrapez-les ! ✦ **rencontre**
Effet : trois des alliés du chef de bande situés dans un rayon de 5 cases de lui peuvent charger une créature au choix du chef de bande au prix d'une action libre.

Compétences Arcanes +13, Discrétion +12, Larcin +12
For 24 (+12) **Dex** 14 (+7) **Sag** 11 (+5)
Con 19 (+9) **Int** 19 (+9) **Cha** 19 (+9)
Alignement mauvais **Langues** commun, elfique, géant
Équipement armure de peau, lance, arc long, 40 flèches

Les chefs de bande verbeegs au combat

Le chef de bande attend de ses hommes qu'ils se chargent du sale boulot. Il hurle donc des ordres généralement ponctués de jurons et d'insultes pour les mener à la baguette. Habitué à mener des ogres et des géants des collines, il sait que les ordres les plus efficaces sont bruyants, grossiers et simples. Son modificateur à l'initiative élevé lui permet d'agir en premier et de pousser rapidement ses frères au combat avec *attrapez-les !* Enfin, c'est un grand amateur d'embuscade, qui aime tout particulièrement attendre que ses adversaires déclenchent un piège avant de leur tomber dessus.

Filou verbeeg

Si peu de verbeegs ont la patience et l'énergie nécessaires pour dompter la magie, certains parviennent à chiper des grimoires et à apprendre quelques tours. Le filou verbeeg a de simples bases en magie et compte avant tout sur son instinct et son ingéniosité pour lancer les sorts utiles dans le cadre du vol et de la discrétion.

Filou verbeeg **Contrôleur niveau 11**
Humanoïde féerique (géant) de taille G — 600 px

Pv 115 ; **péril** 57 — **Initiative** +7
CA 25, **Vigueur** 23, **Réflexes** 21, **Volonté** 19 — **Perception** +5
VD 8 — Vision nocturne

Traits

Discrétion verbeeg
Le filou peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher tant qu'une case qu'il occupe offre un abri supérieur ou un camouflage total vis-à-vis de la créature dont il tente de se cacher.

Actions simples

Lance (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +16 contre CA
Réussite : 2d8 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Trait désarçonnant (focaliseur, force) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +14 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 9 dégâts de force, et le filou fait glisser la cible de 1 case.

Décharge aveuglante (focaliseur, radiant) ✦ **recharge** ⚄ ⚅
Attaque : décharge de proximité 5 (les ennemis pris dans la décharge) ; +14 contre Vigueur
Réussite : 1d6 + 5 dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du filou.

Trait déroutant (focaliseur, psychique) ✦ **rencontre**
Attaque : distance 10 (une créature) ; +14 contre Volonté
Réussite : 1d10 + 7 dégâts psychiques, et la cible ne peut pas attaquer (sauvegarde annule).

Brume de dissimulation (périmètre) ✦ **rencontre**
Effet : le filou crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 2 légèrement voilée qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tout verbeeg qui y débute son tour de jeu jouit d'un avantage de combat contre les créatures situées en dehors de ce périmètre jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Compétences Arcanes +13, Discrétion +12, Larcin +12
For 24 (+12) **Dex** 14 (+7) **Sag** 11 (+5)
Con 19 (+9) **Int** 17 (+8) **Cha** 16 (+8)
Alignement mauvais **Langues** commun, elfique, géant
Équipement armure de peau, lance, baguette

Les filous verbeegs au combat

Le filou n'aime guère s'approcher de ses ennemis et préfère rester en marge des combats pour utiliser sa magie incapacitante. Il laisse donc ses laquais se battre au corps à corps. Animé par la cupidité, il est bien du style à vider les poches d'un ennemi inconscient et à fuir la bataille les mains pleines de pièces.

XIVORT

Les xivorts sont les cousins difformes des gnomes. Au temps jadis, ils furent capturés par des fomorians, torturés et transformés par une bien macabre magie. Au fil des siècles, ils s'adaptèrent à leur demeure d'Ombrebasse en développant une peau bleue et de grands yeux jaunes.

D'une certaine façon, les xivorts sont des créatures pathétiques qui ne sont pas responsables de leur malice. Bien que certains soient encore asservis par les fomorians, beaucoup ont fui en Féerie et dans le monde. Ils pillent les villages en quête de nourriture et de trésors, cherchant bien souvent à infliger les souffrances qu'ils ont endurées aux mains des fomorians.

Connaissance

Histoire DD 15 : après que les xivorts eurent fui les griffes des fomorians, ils se glissèrent en Gisombre dans le cadre d'un accord conclu avec une cabale de guenaudes. Le périple n'arrangea pas leur apparence déjà bien entamée, leur conférant des yeux luisants, une peau bleue et des cheveux noirs.

Les guenaudes ne savaient pas franchement que faire des xivorts et ne les affranchirent que pour porter un coup aux fomorians. Livrés à eux-mêmes dans le monde, les xivorts se tournèrent tout naturellement vers le pillage. Ils détestent les créatures de grande taille et aiment tout particulièrement tourmenter les goliaths et les demi-orques.

Rencontres

Les xivorts sont instinctivement attirés par les créatures des ombres, notamment les obscurs. Les gnomes et halfelins mauvais les recrutent pour en faire des sbires et espions. Ils haïssent les ogres et les géants, qui asservissent de nombreuses créatures pour en faire de la main-d'œuvre et de la chair à canon.

Les xivorts arrivent à communiquer avec les rats et les chauves-souris, dont ils font des alliés et des bêtes de somme, certains allant même jusqu'à les monter à la bataille.

Faucheur xivort

Le faucheur ne combat pas pour le frisson de la victoire ou pour défendre son foyer, mais seulement pour faire mal. Chaque entaille de sa lame est tel un coup de pinceau artistique guidé par le seul désir de causer de multiples souffrances.

Faucheur xivort	**Franc-tireur niveau 1**
Humanoïde féerique de taille P	100 px
Pv 26 ; **péril** 13	**Initiative** +4
CA 15, **Vigueur** 12, **Réflexes** 13, **Volonté** 13	**Perception** +1
VD 5	Vision dans le noir
Actions simples	
⊕ **Épée courte** (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +6 contre CA	
Réussite : 1d6 + 5 dégâts.	
⊹ **Dague** (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +6 contre CA	
Réussite : 1d4 + 3 dégâts.	
Actions déclenchées	
Pas avisé ✦ **à volonté**	
Déclencheur : un ennemi adjacent au faucheur est touché par une attaque.	
Effet (action libre) : le faucheur se décale de 1 case.	
Éclipse ombreuse (téléportation) ✦ **à volonté**	
Déclencheur : le faucheur est touché par un ennemi qui lui est adjacent.	
Effet (réaction immédiate) : le faucheur se téléporte dans une autre case adjacente à l'ennemi en question.	
Compétences Bluff +5, Discrétion +7	
For 13 (+1) **Dex** 14 (+2) **Sag** 12 (+1)	
Con 10 (+0) **Int** 10 (+0) **Cha** 11 (+0)	
Alignement mauvais **Langues** commun, elfique	
Équipement armure de cuir, épée courte, 4 dagues	

Les faucheurs xivorts au combat

Les faucheurs xivorts préfèrent combattre au contact, comme dans les confins de leurs terriers et repaires. Ils utilisent *éclipse ombreuse* pour prendre un adversaire en tenaille et aiment se liguer contre un ennemi en profitant de *pas avisé*.

Dard xivort

De nombreux xivorts tirèrent parti de l'utilisation de petites armes qu'ils purent aisément dissimuler lorsqu'ils combattirent leurs maîtres fomorians il y a des décennies de cela. Plutôt que de se servir d'arbalètes et d'arcs encombrants, les dards xivorts jettent de petites fléchettes empoisonnées sur leurs adversaires.

Dard xivort	**Artilleur niveau 1**
Humanoïde féerique de taille P	100 px
Pv 22 ; **péril** 11	**Initiative** +2
CA 13, **Vigueur** 12, **Réflexes** 13, **Volonté** 13	**Perception** +1
VD 5	Vision dans le noir
Actions simples	
⊕ **Dague** (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +6 contre CA	
Réussite : 1d4 + 3 dégâts.	
⊹ **Fléchette** (arme) ✦ **à volonté**	
Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +6 contre Réflexes	
Réussite : 1d4 + 3 dégâts.	
⊹ **Volée de fléchettes** (arme) ✦ **à volonté**	
Effet : le dard utilise *fléchette* deux fois.	
⊹ **Fléchette de venin onirique** (arme, poison) ✦ **rencontre**	
Attaque : distance 5/10 (une créature) ; +6 contre Réflexes	
Réussite : 1d4 + 3 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).	
Actions déclenchées	
Éclipse du dard (téléportation) ✦ **à volonté**	
Déclencheur : le dard est touché par un ennemi qui lui est adjacent.	
Effet (réaction immédiate) : le dard se téléporte de 2 cases.	
For 13 (+1) **Dex** 14 (+2) **Sag** 12 (+1)	
Con 10 (+0) **Int** 10 (+0) **Cha** 11 (+0)	
Alignement mauvais **Langues** commun, elfique	
Équipement dague, 4 fléchettes	

Les dards xivorts au combat

Les dards se concentrent sur les adversaires portant une armure lourde. Bien que leurs fléchettes s'avèrent rarement fatales, ces monstres ont tendance à frapper aux jointures des armures.

Rétiaire xivort

Dans leurs batailles contre les créatures de grande taille, les xivorts ont appris une leçon simple : un adversaire imposant que l'on fait tomber est beaucoup plus facile à abattre. La tactique du rétiaire reflète donc cet adage.

Rétiaire xivort **Contrôleur niveau 1**
Humanoïde féerique de taille P 100 px

Pv 26 ; **péril** 13 **Initiative** +3
CA 15, **Vigueur** 12, **Réflexes** 13, **Volonté** 13 **Perception** +1
VD 5 Vision dans le noir

Traits

Faucheur cruel

Le rétiaire bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis à terre, immobilisés, maîtrisés ou ralentis.

Actions simples

Épée courte (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +6 contre CA
Réussite : 1d6 + 5 dégâts.

Filet (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : explosion de zone 1 à 5 cases ou moins (les créatures prises dans l'explosion) ; +5 contre Réflexes
Réussite : la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

Actions mineures

Bolas (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : distance 5 (une créature) ; +5 contre Réflexes
Réussite : la cible se retrouve à terre et ne peut pas se relever jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du rétiaire.

Actions déclenchées

Éclipse ombreuse (téléportation) ✦ **à volonté**

Déclencheur : le rétiaire est touché par un ennemi qui lui est adjacent.
Effet (réaction immédiate) : le rétiaire se téléporte dans une autre case adjacente à l'ennemi en question.

For 13 (+1) **Dex** 16 (+3) **Sag** 12 (+1)
Con 10 (+0) **Int** 10 (+0) **Cha** 11 (+0)

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
Équipement armure de cuir, épée courte, 2 bolas, 4 filets

Les rétiaires xivorts au combat

L'éthique du rétiaire xivort reflète assurément les longues années d'esclavage des siens : il pense tout simplement que l'ennemi affaibli et sans défense est la meilleure cible possible. Les rétiaires fondent sur les ennemis victimes de leur bolas pour mettre fin à leurs jours au plus vite.

Ombreux xivort

Les lanceurs de sorts xivorts utilisent une certaine forme de magie d'ombre. Ils projettent volontiers une partie de leur âme en Gisombre en échange d'une magie dont ils se servent pour protéger leurs terriers et massacrer leurs ennemis.

Les ombreux xivorts au combat

L'ombreux peut animer et contrôler l'ombre de ses ennemis. Avec *strangulation d'ombre*, il donne vie à l'ombre de son adversaire et étrangle son hôte. *Fantômes d'ombre* est un sort connu des seuls xivorts. Les yeux des ennemis de la cible brillent d'une lueur terrifiante et la malheureuse se met bien souvent à hurler de terreur.

STEVE ELLIS

XIVORT

Ombreux xivort **Artilleur (meneur) niveau 2**
Humanoïde féerique de taille P 125 px

Pv 32 ; **péril** 16 **Initiative** +2
CA 14, **Vigueur** 14, **Réflexes** 14, **Volonté** 13 **Perception** +5
VD 5 Vision dans le noir

Actions simples

Dague (arme) ✦ **à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +7 contre CA
Réussite : 1d4 + 4 dégâts.

Fantômes d'ombre (focaliseur, psychique, terreur) ✦ **à volonté**

Attaque : distance 10 (une créature) ; +7 contre Volonté, avec un bonus de +1 par créature adjacente à la cible
Réussite : 1d8 + 4 dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ombreux.

Trait de marque mortelle (focaliseur, nécrotique) ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃

Attaque : distance 10 (une créature) ; +7 contre Volonté
Réussite : 1d8 + 4 dégâts nécrotiques, et un allié de l'ombreux adjacent à la cible peut porter une attaque de base de corps à corps contre celle-ci au prix d'une action libre.

Strangulation d'ombre (focaliseur) ✦ **rencontre**

Attaque : distance 10 (une créature) ; +7 contre Réflexes
Réussite : la cible est immobilisée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Actions déclenchées

Éclipse ombreuse (téléportation) ✦ **à volonté**

Déclencheur : l'ombreux est touché par un ennemi qui lui est adjacent.
Effet (réaction immédiate) : l'ombreux se téléporte dans une autre case adjacente à l'ennemi en question.

For 11 (+1) **Dex** 14 (+3) **Sag** 11 (+1)
Con 14 (+3) **Int** 17 (+4) **Cha** 16 (+4)

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
Équipement dague, baguette

YÉTI

Les hurlements funestes du yéti jettent un frisson sur le relief accidenté et inspirent la peur aux populations des montagnes. Ce monstre s'aventure jusque dans les cols en compagnie de ses congénères et certains prétendent que ses cris mystérieux sont censés faire fuir sa proie, afin de lui procurer une odeur à suivre, même si les plus sages habitants des montagnes ont un tout autre discours. Selon eux, ces hurlements rappellent aux peuplades civilisées que dans les montagnes, c'est le yéti qui règne.

Connaissance

Nature DD 17 : si les yétis constituent un danger de tous les instants pour ceux qui vivent dans les collines, les gens s'adaptent à sa présence. L'odorat de ce monstre est particulièrement développé, mais les chasseurs ont découvert que sa plus grande force est aussi son talon d'Achille. Les yétis ayant horreur de la puanteur de la chair en décomposition, ils arrivent à les tenir à l'écart des zones badigeonnées de viande gâtée.

Pour ne pas se faire surprendre par une attaque de yétis, les peuples des montagnes surveillent de près leurs troupeaux de cervidés, chèvres et moutons. Quand leurs animaux se montrent agités ou cherchent un refuge, vous pouvez être sûr qu'un yéti n'est pas loin.

Rencontres

En milieu sauvage, les yétis vivent entre eux. Mais en captivité, on les trouve parfois dans les arènes, parmi une véritable ménagerie de créatures.

Les officiers militaires capturent parfois des groupes de yétis sauvages qu'ils lâchent sur les camps ennemis. De malfaisants seigneurs féodaux ont également appris à manipuler leur environnement en réduisant les ressources en gibier de la région pour que les yétis affamés se rendent sur les terres de leurs voisins et en préparent la conquête. D'autres humanoïdes maléfiques, comme les orques, les hobgobelins, les gnolls et les gobelours, capturent des yétis dont ils se servent pour disposer de leurs sous-fifres déloyaux et de leurs prisonniers.

Chasseur yéti

Les peuples de haute montagne voyagent en groupes armés car le yéti sent la chair fraîche à plus de vingt kilomètres à la ronde. Le chasseur yéti est conscient que sa proie emprunte une pente verglacée, contourne une crevasse ou se réfugie dans un camp de mineurs abandonné. Il se déplace avec facilité sur la glace et la roche, criant et hurlant en se rapprochant.

Chasseur yéti — **Soldat niveau 3**
Bête naturelle de taille M — 150 px

Pv 49 ; **péril** 24 — **Initiative** +6
CA 19, **Vigueur** 17, **Réflexes** 15, **Volonté** 13 — **Perception** +8
VD 6 (déplacement glacé) — Vision nocturne
Résistances froid 5

Actions simples

Griffes ✦ à volonté
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +8 contre CA
Réussite : 1d6 + 2 dégâts.

Étreinte des griffes jumelles ✦ à volonté
Effet : le chasseur utilise *griffes* deux fois. Si les deux attaques touchent la même cible, le chasseur l'étreint.

Hurlement de défi (psychique) **✦ à volonté**
Attaque : distance 5 (une créature) ; +8 contre Vigueur
Réussite : 1d6 + 2 dégâts psychiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chasseur.

Appel du sang (psychique) **✦ se recharge** quand le yéti est en péril pour la première fois
Attaque : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +6 contre Volonté
Réussite : 2d6 + 2 dégâts psychiques, et la cible est marquée (sauvegarde annule).

Hurlement terrifiant (terreur, tonnerre) **✦ rencontre**
Attaque : décharge de proximité 4 (les ennemis pris dans la décharge) ; +6 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 3 dégâts de tonnerre, et le chasseur pousse la cible de 3 cases.

Compétences Intimidation +7

For 18 (+5)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 15 (+3)
Con 17 (+4)	**Int** 9 (+0)	**Cha** 13 (+2)

Alignement non aligné — **Langues** –

Les chasseurs yétis au combat

Les hurlements du chasseur yéti se réverbèrent de pic en pic, si bien qu'il est impossible de dire à quelle distance et dans quelle direction se trouve la créature. Les

voyageurs se mettent donc tout naturellement à fuir en courant sur le sol accidenté jusqu'à ce que l'un d'entre eux tombe ou se foule une cheville et soit abandonné dans la plupart des cas. Parfois, quelques courageux restent en arrière, mais cela leur coûte généralement la vie. De son côté, le yéti s'en moque bien car lâches et combattants ont le même goût. La chasse prend fin rapidement et un chœur de hurlements euphoriques sonne l'issue du combat. Bientôt, la glace rouge de sang et les os blanchis disparaissent sous une couche de neige fraîche, effaçant toute trace du passage de ceux qui ont osé affronter le yéti.

Hurleur yéti

Les montagnards racontent des histoires de fantômes gémissants ; les esprits d'être chers qui ont perdu la vie du fait d'avalanches ou du blizzard. Ils pensent que les yétis sont les incarnations de spectres courroucés et que les hurlements de ces créatures content l'injustice de leur mort prématurée.

Avant une avalanche, un blizzard ou une gelée meurtrière, des cris fantomatiques émanent des cimes. Immanquablement, les yétis en descendent, comme chevauchant les vents glacés pour s'abattre sur les régions de basse montagne. Certains pensent que les hurlements sont un avertissement, un appel d'un compagnon disparu, mais d'autres disent qu'il s'agit tout simplement des plaintes de monstres affamés.

Hurleur yéti — **Contrôleur niveau 4**
Bête naturelle de taille M — 175 px

Pv 58 ; **péril** 29 — **Initiative** +5
CA 18, **Vigueur** 16, **Réflexes** 15, **Volonté** 16 — **Perception** +11
VD 6 (déplacement glacé) — Vision nocturne
Résistances froid 5

Traits

Plainte glaçante (psychique) ✦ **aura** 3
Tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts psychiques et un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Actions simples

Griffes ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +9 contre CA
Réussite : 1d6 + 5 dégâts.

Jet de rocher ✦ **recharge** ⚃ ⚅
Attaque : explosion de zone 1 à 5 cases ou moins (les créatures prises dans l'explosion) ; +9 contre CA
Réussite : 1d10 + 3 dégâts.

Hurlement terrifiant (terreur, tonnerre) ✦ **rencontre**
Attaque : décharge de proximité 4 (les ennemis pris dans la décharge) ; +7 contre Volonté
Réussite : 1d8 + 4 dégâts de tonnerre, et le hurleur pousse la cible de 3 cases.

Cri perçant (tonnerre) ✦ **rencontre**
Attaque : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +7 contre Volonté
Réussite : 1d10 + 5 dégâts, et si la cible termine son tour de jeu dans un rayon de 5 cases du yéti, elle subit 5 dégâts de tonnerre.

Compétences Intimidation +9

For 18 (+6)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 18 (+6)
Con 18 (+6)	**Int** 10 (+2)	**Cha** 15 (+4)

Alignement non aligné — **Langues** –

Les hurleurs yétis au combat

Le gémissement du vent des montagnes porte l'appel effrayant des hurleurs yétis. Face à ce son dissonant, les chats se mettent à siffler et font le dos rond, les chiens geignent et s'agitent, et même les guerriers endurcis sentent leurs poils se hérisser.

Saccageur yéti

Les filons d'or et d'argent attirent dans les collines des mineurs qui rêvent de richesses. Du jour au lendemain, un bourg apparaît dont les fondateurs tentent de vivre dans le luxe et les privilèges sur une terre souvent inhospitalière. Les chercheurs d'or sont capables de résister aux effondrements de galeries, aux gaz mortels, aux avalanches et au blizzard, mais ils sont gravement éprouvés par une force de la nature qui cherche à leur ôter la vie. Le saccageur yéti est une effrayante créature cornue hérissée de crocs, de fourrure et de griffes qui apporte la mort à tous ceux qui s'aventurent sur son domaine.

Saccageur yéti — **Franc-tireur niveau 5**
Bête naturelle de taille M — 200 px

Pv 67 ; **péril** 33 — **Initiative** +7
CA 19, **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 15 — **Perception** +11
VD 7 (déplacement glacé) — Vision nocturne
Résistances froid 5

Traits

Fonceur impétueux
Les attaques de charge du saccageur infligent 5 dégâts supplémentaires.

Actions simples

Griffes ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +10 contre CA
Réussite : 1d6 + 6 dégâts.

Hurlement de bataille (psychique, terreur) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 7 (une créature) ; +8 contre Volonté
Réussite : 1d6 + 4 dégâts psychiques, et le saccageur charge la cible.

Piétinement ✦ **rencontre**
Effet : le saccageur se décale à sa VD et peut traverser l'espace de ses ennemis durant ce décalage. Chaque fois que le saccageur entre dans l'espace d'un ennemi pour la première fois du décalage, il lui porte l'attaque suivante.
Attaque : corps à corps 0 ; +8 contre Réflexes
Réussite : 1d6 + 4 dégâts, et l'ennemi se retrouve à terre.

Hurlement terrifiant (terreur, tonnerre) ✦ **rencontre**
Attaque : décharge de proximité 4 (les ennemis pris dans la décharge) ; +8 contre Volonté
Réussite : 1d10 + 6 dégâts de tonnerre, et le saccageur pousse la cible de 3 cases.

For 19 (+6)	**Dex** 17 (+5)	**Sag** 19 (+6)
Con 19 (+6)	**Int** 11 (+2)	**Cha** 16 (+5)

Alignement non aligné — **Langues** –

Les saccageurs yétis au combat

Lorsque la nourriture se fait rare, nulle défense ne peut dissuader des saccageurs yétis. Ils abattent les portes et dévastent les bâtiments, passant rapidement d'un repas au suivant, ne restant jamais bien longtemps au même endroit avant de filer en quête de chair fraîche.

YUAN-TI

Dans les ruines obscures, les yuan-tis rampent et ondulent, s'enroulant autour de vieilles statues de leur noir dieu, Zéhir. Il leur arrive de se cacher sous le plancher d'une taverne, dans les égouts ou dans les pièces vides d'un manoir abandonné. Leurs machinations sont tortueuses et tentaculaires. Les yuan-tis chargent des assassins d'abattre les ennemis de la foi en les équipant de leur venin reptilien. Ils agissent depuis l'obscurité, corrompant ou tuant tous ceux qui se dressent en travers de leur chemin.

Parmi les fidèles de Zéhir figurent les adorateurs langue-de-serpent qui lui rendent hommage en cherchant à se refaire à l'image de leur dieu sombre. Tandis que ses disciples se répandent tel un poison dans les veines du monde, Zéhir intrigue dans la Mer Astrale. Les plus puissants des yuan-tis, ceux qui se montrent les plus intelligents et les plus compétents, sont au courant des machinations divines de leur seigneur. Si la plupart de ses disciples cherchent à renverser les structures politiques du monde, Zéhir et ses plus proches partisans ont un objectif bien plus ambitieux : régner sur l'ensemble du cosmos.

Zéhir est persuadé que seul un puissant monarque peut empêcher le retour des originels et certains dieux constatent avec satisfaction qu'il s'en prend à leurs ennemis. Toutefois, ils gardent un œil sur lui de peur que ses projets ne viennent menacer leur propre autorité.

Connaissance

Nature DD 28 : tout comme le serpenteau qui commence par dévorer de petites proies pour enfin grandir, le yuan-ti se contente tout d'abord de victoires modestes, se nourrissant et mûrissant dans le but d'accroître la puissance globale de sa race. Les plus redoutables yuan-tis arborent une force, une ruse et des facultés d'adaptation extraordinaires, et ceux qui remportent de grandes victoires au nom de Zéhir reçoivent tout naturellement les faveurs de leur dieu.

Un culte de Zéhir cherche à imposer subrepticement la volonté de son dieu dans des communautés de toute taille. Les habitants d'un bourg ne remarqueront sans doute pas la présence d'un tel culte jusqu'à ce qu'il soit en position de frapper. Puis, usant de la force ou s'appuyant sur la politique locale, le culte oblige les citoyens à se convertir. Une fois les yuan-tis aux commandes, ils accumulent toutes les ressources qui leur paraissent utiles (comme les armes, la nourriture et les objets magiques) et envoient les biens à d'autres cellules ou au travers de portails menant au royaume de Zéhir. L'objectif de ces adorateurs est de permettre à Zéhir de contrôler le monde en produisant de nouveaux groupes de disciples.

Rencontres

Si les yuan-tis pensent que leur espèce est sans égale, c'est avec sagesse qu'ils profitent de leurs alliés. Méduses et nagas occupent ainsi une place de choix parmi eux en raison de leurs caractéristiques reptiliennes. La fin justifiant les moyens, les yuan-tis s'associent parfois à des rakshasas et des chacalidés. Les monstres dotés d'une intelligence rudimentaire, comme les serpents, les béhirs et les cockatrices, font de parfaits compagnons et gardiens. Les créatures qui demeurent sourdes aux efforts de persuasion du dieu sombre ou aveugles aux avantages que présente une alliance avec les yuan-tis servent de simples mercenaires quand elles ne font pas office de nourriture pour les petits.

Anneau de Zéhir

Plus proche du serpent que de l'humanoïde, l'anneau de Zéhir se sert rarement de ses bras et jambes, préférant ramper plutôt que de marcher. Les autres yuan-tis admirent sa grâce et sa forme.

Les anneaux de Zéhir au combat

L'anneau de Zéhir aime s'enrouler autour d'un ennemi pour lui ôter la vie. Avec la pression qui augmente, la dernière chose que la proie sent est la langue fourchue du yuan-ti.

JIM NELSON

Anneau de Zéhir	**Contrôleur niveau 26**
Créature magique (reptile) de taille G	9 000 px
Pv 235 ; **péril** 117	**Initiative** +17
CA 39, **Vigueur** 38, **Réflexes** 39, **Volonté** 38	**Perception** +15
VD 7, escalade 7	
Résistances poison 15	

Actions simples

Coup ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 3 (une créature) ; +31 contre CA

Réussite : 3d10 + 10 dégâts, puis l'anneau de Zéhir tire la cible de 2 cases et l'étreint. L'anneau de Zéhir ne peut étreindre qu'une créature en même temps.

Anneaux écrasants ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 3 (une créature étreinte par l'anneau de Zéhir) ; +31 contre Vigueur

Réussite : 40 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'anneau de Zéhir.

Actions mineures

Balayage caudal ✦ recharge ⚅ ⚄ ⚃

Attaque : explosion de proximité 3 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +31 contre Réflexes

Réussite : la cible se retrouve à terre.

For 22 (+19)	**Dex** 19 (+17)	**Sag** 15 (+15)
Con 19 (+17)	**Int** 12 (+14)	**Cha** 10 (+13)

Alignement mauvais **Langues** draconique

Berserker abomination yuan-ti

Zéhir a offert à ses berserkers des muscles mais peu de matière grise. Ce monstre s'y connaît en matière de combat mais c'est à peu près tout. Il sait qu'il ne doit pas attaquer les autres yuan-tis et les adorateurs. Certains yuan-tis le traitent avec affection, comme ils traiteraient un enfant, du moins un enfant féroce et dangereux.

Berserker abomination yuan-ti	**Brute niveau 26**
Créature magique naturelle (reptile) de taille G	9 000 px
Pv 293 ; **péril** 146	**Initiative** +15
CA 37, **Vigueur** 38, **Réflexes** 37, **Volonté** 36	**Perception** +16
VD 7	
Résistances poison 15	

Actions simples

Coup ✦ à volonté

Attaque : corps à corps 2 (une créature) ; +31 contre CA

Réussite : 4d10 + 15 dégâts.

Coup circulaire ✦ recharge ⚅ ⚄ ⚃

Effet : le berserker utilise *coup* contre chaque ennemi qui lui est adjacent.

Actions déclenchées

Attaque berserk ✦ à volonté

Condition : le berserker doit être en péril.

Déclencheur : une attaque touche le berserker.

Effet (réaction immédiate) : le berserker utilise *coup*.

For 28 (+22)	**Dex** 15 (+15)	**Sag** 17 (+16)
Con 23 (+19)	**Int** 7 (+11)	**Cha** 10 (+13)

Alignement mauvais **Langues** draconique

Les berserkers abominations yuan-tis au combat

Parcourant le champ de bataille sans s'encombrer de la moindre notion de tactique, les berserkers frappent l'ennemi le plus proche ou le plus gros. Ils s'en prennent aux adversaires qui les marquent, par instinct et non pas bon sens.

Garde maléficié yuan-ti

Les plans de bataille yuan-tis font bien souvent intervenir des gardes maléficiés. Si leur apparence humanoïde est parfois considérée comme une maladie honteuse, ils sont fiers et sûrs d'eux.

Garde maléficié yuan-ti	**Soldat (meneur) niveau 27**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M	11 000 px
Pv 242 ; **péril** 121	**Initiative** +21
CA 42, **Vigueur** 39, **Réflexes** 38, **Volonté** 37	**Perception** +15
VD 7	
Résistances poison 15	

Traits

Écailles chevauchantes ✦ aura 1

Les alliés pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA.

Actions simples

Cimeterre (arme, poison) **✦ à volonté**

Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +32 contre CA

Réussite : 2d8 + 11 dégâts, puis la cible est marquée et subit 15 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).

Arc long (arme, poison) **✦ à volonté**

Attaque : distance 20/40 (une créature) ; +32 contre CA

Réussite : 2d10 + 4 dégâts, et 15 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Compétences Athlétisme +23, Endurance +22

For 21 (+18)	**Dex** 22 (+19)	**Sag** 15 (+15)
Con 18 (+17)	**Int** 10 (+13)	**Cha** 19 (+17)

Alignement mauvais **Langues** draconique

Équipement cimeterre, arc long, 20 flèches

Les gardes maléficiés yuan-tis au combat

Le travail d'équipe est la marque de fabrique du garde maléficié. Animé d'une véritable ferveur pour son dieu sombre, il exécute une danse reptilienne d'écailles et d'acier, défendant ses alliés tout en menaçant ses adversaires.

Cracheur abomination yuan-ti

Cette créature est également qualifiée de cobra en raison de sa coiffe et de son venin dangereux. Exposé à une puissante magie divine, le cracheur dispose d'un venin bien plus virulent que les autres serpents.

Les cracheurs abominations yuan-tis au combat

Rien ne fait plus plaisir à un cracheur que de châtier ceux qui osent résister à Zéhir. Ce monstre s'imagine que le poison qui lui coule dans les veines est de nature divine, aussi cherche-t-il à en asperger les incroyants. Les ennemis affectés par le poison ressentent un léger picotement suivi d'un choc douloureux, comme si un million de minuscules aiguilles de glace se promenaient dans leur corps. Les cracheurs appellent cela « chercher le châtiment du dieu sombre ».

Cracheur abomination yuan-ti **Artilleur niveau 27**
Créature magique naturelle (reptile) de taille G 11 000 px

Pv 186 ; **péril** 93 **Initiative** +18
CA 39, **Vigueur** 39, **Réflexes** 39, **Volonté** 37 **Perception** +22
VD 7, escalade 7
Résistances poison 15

ACTIONS SIMPLES

Morsure (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +32 contre CA
Réussite : 2d6 + 8 dégâts, et 15 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Crachat de venin (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : distance 20 (une créature) ; +32 contre Réflexes
Réussite : 3d6 + 9 dégâts de poison, et 15 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Aspersion venimeuse (poison) ✦ **recharge** ⚅ ⚄ ⚃
Attaque : explosion de proximité 5 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +32 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 5 dégâts de poison, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Coiffe du cobra ✦ **à volonté**
Déclencheur : une attaque touche le cracheur.
Effet (réaction immédiate) : le cracheur bénéficie d'un bonus de +4 à la CA jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

For 22 (+19) **Dex** 20 (+18) **Sag** 19 (+17)
Con 18 (+17) **Int** 7 (+11) **Cha** 10 (+13)
Alignement mauvais **Langues** draconique

SAINT MALÉFICIÉ YUAN-TI

Les membres du clergé de Zéhir aspirent à devenir des saints. Ces monstres reçoivent des pouvoirs de leur dieu qui leur permettent de faire progresser ses machinations au travers des plans.

Saint maléficié yuan-ti **Contrôleur (meneur) niveau 28**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M 13 000 px

Pv 250 ; **péril** 125 **Initiative** +23
CA 39, **Vigueur** 36, **Réflexes** 39, **Volonté** 38 **Perception** +27
VD 7
Résistances poison 15

TRAITS

Faveur de Zéhir ✦ **aura** 3
Tout allié pris dans l'aura peut refaire un jet de recharge de pouvoir raté au début de son tour de jeu.

Agonie de Zéhir (poison) ✦ **aura** 5
Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 15 dégâts de poison.

Repli
Quand le saint est en péril, il bénéficie d'un bonus de +2 à la VD et d'un bonus de +5 à toutes les défenses.

ACTIONS SIMPLES

Cimeterre (arme, poison) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +33 contre CA
Réussite : 3d8 + 8 dégâts, puis la cible perd sa résistance au poison et subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de poison (sauvegarde annule les deux).

ACTIONS MINEURES

Injonction de Zéhir ✦ **recharge** ⚅
Effet : un ou deux alliés situés dans un rayon de 5 cases du saint peuvent effectuer une attaque de base de corps à corps ou se décaler de leur VD au prix d'une action libre dans les deux cas.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Pas de décalage ✦ **à volonté**
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases du saint se décale.
Effet (réaction immédiate) : le saint fait glisser l'ennemi en question de 2 cases.

Compétences Athlétisme +23, Religion +25
For 18 (+18) **Dex** 28 (+23) **Sag** 26 (+22)
Con 18 (+18) **Int** 22 (+20) **Cha** 21 (+19)
Alignement mauvais **Langues** draconique
Équipement cimeterre

LES SAINTS MALÉFICIÉS YUAN-TIS AU COMBAT

Ayant reçu de son dieu le pouvoir de susciter la ferveur de ses alliés, le saint travaille en étroite collaboration avec les gardes maléficiés pour capturer et maîtriser les anathèmes yuan-tis, qu'ils enferment avant d'en faire leurs serviteurs.

ASSASSIN MALÉFICIÉ YUAN-TI

Zéhir est doué d'une patience divine, mais quand on déjoue ses plans, cette patience laisse place à une colère débridée. Il charge ses assassins d'élite de traquer et d'abattre ceux qui osent défier son pouvoir. Ces combattants pensent se réincarner sans fin et être destinés à servir leur seigneur pour l'éternité.

JIM NELSON

Assassin maléficié yuan-ti **Chasseur niveau 28**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M 13 000 px

Pv 194 ; **péril** 97 **Initiative** +28
CA 41, **Vigueur** 39, **Réflexes** 40, **Volonté** 40 **Perception** +26
VD 8
Résistances poison 15

ACTIONS SIMPLES

Épée longue (arme, poison) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +33 contre CA
Réussite : 2d8 + 9 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'assassin.

Coup de la mort (poison) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature qui ne voit pas l'assassin) ; +33 contre CA
Réussite : 4d8 + 18 dégâts, puis la cible subit 15 dégâts continus et un malus de -2 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule les deux).
Premier jet de sauvegarde raté : les dégâts continus augmentent de 5, et le malus aux jets de sauvegarde empire de 1.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Bouclier de Zéhir ✦ **à volonté**
Déclencheur : une attaque à distance ou de corps à corps touche l'assassin.
Effet (réaction immédiate) : l'attaque en question touche aussi un ennemi aveuglé adjacent à l'assassin au choix de ce dernier.

Compétences Athlétisme +23, Bluff +22, Discrétion +29
For 19 (+18) **Dex** 30 (+24) **Sag** 24 (+21)
Con 20 (+19) **Int** 19 (+18) **Cha** 17 (+17)
Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Équipement épée longue

Les assassins maléficiés yuan-tis au combat

Les assassins maléficiés tendent des embuscades et leurs attaques audacieuses leur valent la colère des dieux dont ils enfreignent le domaine. Pour accéder aux dominions astraux, un assassin (ou un groupe d'assassins) adopte une couverture parfaitement innocente, comme celle d'un moine ou d'un marchand accompagné de son escorte. Les assassins agissent ensuite avec une célérité mortelle avant de prendre la fuite pour ne pas être traduits en justice.

Traqueur maléficié yuan-ti

Les traqueurs sont les instruments de la vengeance divine de Zéhir, les combattants qui pourchassent les ennemis des yuan-tis. Ils chassent tous ceux qui profanent des sites yuan-tis saints, volent des artefacts sacrés ou s'en prennent à de jeunes yuan-tis.

Les traqueurs maléficiés yuan-tis au combat

Les traqueurs profitent de leur Discrétion et de leur VD pour se rapprocher de leurs cibles. Ils préfèrent les combats singuliers pour utiliser *destin funeste de Zéhir* contre leur proie. Ce monstre utilise habituellement *danse du serpent* pour poursuivre un adversaire, mais il emploie aussi ce pouvoir pour battre en retraite et se cacher afin de jouir d'un avantage tactique.

Traqueur maléficié yuan-ti **Franc-tireur niveau 28**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M 13 000 px

Pv 254 ; **péril** 127 **Initiative** +24
CA 42, **Vigueur** 40, **Réflexes** 40, **Volonté** 41 **Perception** +21
VD 8
Résistances poison 15

TRAITS

Destin funeste de Zéhir
Si la seule créature adjacente au traqueur est la cible de son attaque de corps à corps, le traqueur effectue deux jets d'attaque et conserve le résultat le plus élevé.

ACTIONS SIMPLES

Grande hache (arme) ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +33 contre CA
Réussite : 3d12 + 17 dégâts.

ACTIONS MINEURES

Danse du serpent (téléportation) ✦ **à volonté**
Effet : le traqueur se téléporte de 3 cases.

Compétences Athlétisme +23, Discrétion +27, Religion +21
For 19 (+18) **Dex** 27 (+22) **Sag** 24 (+21)
Con 22 (+20) **Int** 14 (+16) **Cha** 15 (+16)
Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Équipement grande hache

Mue de Zéhir

La peau abandonnée d'un puissant yuan-ti attire des hordes de serpents qui viennent la remplir dans le but de l'animer et de produire une mue de Zéhir.

Mue de Zéhir **Franc-tireur sbire niveau 26**
Bête naturelle (reptile) de taille M 2 250 px

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire. **Initiative** +21
CA 39, **Vigueur** 38, **Réflexes** 39, **Volonté** 37 **Perception** +16
VD 7
Résistances poison 15

ACTIONS SIMPLES

Morsure ✦ **à volonté**
Attaque : corps à corps 1 (une créature) ; +31 contre CA
Réussite : 17 dégâts.

ACTIONS DÉCLENCHÉES

Horde de serpents (poison)
Déclencheur : la mue est réduite à 0 point de vie.
Attaque (aucune) : explosion de proximité 1 (les ennemis pris dans l'explosion) ; +30 contre Vigueur
Réussite : 10 dégâts, et 15 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

For 22 (+19) **Dex** 22 (+19) **Sag** 17 (+16)
Con 17 (+16) **Int** 3 (+9) **Cha** 10 (+13)
Alignement mauvais **Langues** –

Les mues de Zéhir au combat

La mue est loin d'être inerte. En réalité, elle ondule en raison des nombreux serpents qui se sont glissés dans cette vieille peau de yuan-ti. Ceux qui assistent aux derniers instants d'une mue de Zéhir prétendent que voir la forme s'effondrer en un tas de serpents est pire encore que d'être mordu par la masse grouillante qui s'en déverse.

GLOSSAIRE

Ce glossaire définit certains des termes de jeu utilisés dans cet ouvrage, mais également des termes qui leur sont liés, et part du principe que vous connaissez bien le Chapitre 5 (compétences) et le Chapitre 9 (combat) du *Manuel des Joueurs*.

Il annule et remplace les sources précédentes, mais offre également quelques clarifications et ajouts de règles.

à terre [état préjudiciable] : quand une créature est à terre, elle est allongée au sol. Elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque et ne peut se déplacer qu'en rampant, en se téléportant, ou encore en étant tirée, poussée ou en la faisant glisser. Par ailleurs, elle confère un avantage de combat aux ennemis qui lui portent des attaques de corps à corps, mais elle bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les attaques à distance des ennemis qui ne lui sont pas adjacents.

Si une créature vole au moment de se retrouver à terre, elle descend d'une distance égale à sa VD en vol en toute sécurité. Si elle n'atteint pas une surface solide, elle chute alors.

Une créature peut se laisser tomber à terre au prix d'une action mineure.

aberrante [origine] : les créatures aberrantes sont originaires du Royaume Lointain, à moins qu'elles n'aient été conçues par ce plan.

acide [mot-clé] : type de dégâts. Cf. aussi **type de dégâts**.

affaibli [état préjudiciable] : quand une créature est affaiblie, ses attaques n'infligent que des demi-dégâts, mais les dégâts continus qu'elle inflige ne sont pas affectés. Cf. aussi **demi-dégâts**.

air [mot-clé] : une créature de l'air est étroitement liée à l'élément du même nom.

allonge menaçante : une créature qui dispose d'une allonge menaçante peut porter une attaque d'opportunité à tout ennemi situé à portée d'allonge qui provoque une telle attaque.

ange [mot-clé] : les anges sont des créatures immortelles originaires de la Mer Astrale. Ils ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

animé [type] : les créatures animées reçoivent la vie grâce à la magie. Elles ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

aquatique [mot-clé] : les créatures aquatiques respirent sous l'eau. En combat aquatique, elles bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques. Cf. aussi *Combat aquatique*, *GdM* 45.

araignée [mot-clé] : les araignées incluent les arachnides ainsi que les créatures ayant des caractéristiques arachnéennes : huit pattes, toiles, etc.

arme [mot-clé] : type d'accessoire. Ce mot-clé désigne un pouvoir utilisable au moyen d'une arme, ce qui inclut les coups à mains nues. Les attaques des monstres ne bénéficient pas de bonus de maniement. Cf. aussi *Ajout d'équipement*, *GdM* 174.

assourdi [état préjudiciable] : quand une créature est assourdie, elle n'entend rien et subit un malus de -10 aux tests de Perception.

aveugle [mot-clé] : une créature aveugle s'appuie sur des sens spéciaux, comme la vision aveugle ou la perception des vibrations, pour percevoir son environnement dans un rayon précis, au-delà duquel elle ne distingue plus rien. Elle est immunisée contre les attaques de regard et ne peut être aveuglée.

aveuglé [état préjudiciable] : quand une créature est aveuglée, elle n'y voit rien, ce qui signifie que ses cibles disposent d'un camouflage total face à elle et qu'elle subit un malus de -10 aux tests de Perception. Par ailleurs, elle confère un avantage de combat et ne peut pas user de prise en tenaille.

bête [type] : les bêtes sont des animaux ou des créatures qui leur sont proches et suivent leur instinct.

caché : quand une créature est cachée vis-à-vis d'un ennemi, elle est silencieuse et invisible en ce qui le concerne. En règle générale, on use de Discrétion pour se cacher. Cf. aussi **invisible**.

charme [mot-clé] : type d'effet. Un pouvoir de charme permet dans une certaine mesure de contrôler les actions d'une créature, qui est le plus souvent obligée d'attaquer un allié ou tout simplement sujette à l'état préjudiciable dominé.

créature artificielle [mot-clé] : les créatures artificielles ne sont pas des créatures vivantes, si bien que les effets qui visent spécifiquement les créatures vivantes ne les affectent pas. Elles ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

créature artificielle vivante [mot-clé] : contrairement aux autres créatures artificielles, les créatures artificielles vivantes sont considérées comme des créatures vivantes

créature magique [type] : les créatures magiques ressemblent aux bêtes, mais se comportent souvent comme des gens.

dégâts supplémentaires : de nombreux pouvoirs et effets permettent d'infliger des dégâts supplémentaires, qui viennent toujours en plus d'autres dégâts. Autrement dit, une attaque qui n'inflige pas de dégâts (comme le pouvoir de magicien *sommeil*) ne peut pas infliger de dégâts supplémentaires.

demi-dégâts : quand un pouvoir ou effet inflige des demi-dégâts, appliquez tous les modificateurs aux dégâts, y compris les résistances et les vulnérabilités, puis divisez-les par deux.

démon [mot-clé] : les démons sont des créatures élémentaires chaotiques mauvaises originaires des Abysses. Ils ne dorment pas.

déphasage : quand une créature déphase, elle ignore le terrain difficile et peut se déplacer au travers d'obstacles et d'autres créatures, mais elle doit terminer son déplacement dans un espace inoccupé.

déplacement : chaque fois qu'une créature, un objet ou un effet quitte une case pour pénétrer dans une autre case, il se déplace, qu'il le fasse de son plein gré ou pas. Par exemple, se décaler, se téléporter ou être poussé sont des déplacements.

Si un pouvoir indique la distance qu'une créature ou un allié peut parcourir de son plein gré (par exemple, « se décale de 2 cases »), la créature peut couvrir tout ou partie de cette distance, ou encore ne pas se déplacer. Si un pouvoir oblige un ennemi à se déplacer (par exemple, « pousse la cible de 3 cases »), c'est à la créature de décider si la cible parcourt tout ou partie de cette distance, ou encore si elle ne se déplace pas.

Si un pouvoir précise la destination d'une créature ou d'un allié (par exemple, « une case adjacente à la cible »), la créature décide de s'y rendre ou non. Notez qu'elle ne peut pas s'arrêter à mi-chemin. De même, si un pouvoir précise la destination d'un ennemi que la créature force à se déplacer, c'est à la créature de décider s'il s'y rend ou non.

Cf. aussi *Déplacement et positionnement, MdJ* 282.

déplacement forestier : type de déplacement adapté. La créature ignore le terrain difficile résultant d'arbres, de broussailles, de plantes ou de végétation naturelle.

déplacement glacé : type de déplacement adapté. La créature ignore le terrain difficile résultant de la glace ou de la neige.

déplacement marécageux : type de déplacement adapté. La créature ignore le terrain difficile résultant de la boue ou d'une eau peu profonde.

déplacement tellurien : type de déplacement adapté. La créature ignore le terrain difficile résultant de décombres, de pierres qui affleurent et de constructions en terre.

diable [mot-clé] : les diables sont des créatures immortelles mauvaises originaires des Neuf Enfers. Ils ne dorment pas.

dominé [état préjudiciable] : quand une créature est dominée, elle ne peut entreprendre aucune action. En fait, c'est le dominateur qui choisit la seule action du tour de jeu de la créature : action simple, action de mouvement ou action mineure. Les seuls pouvoirs que le dominateur peut obliger la créature à utiliser sont des pouvoirs **à volonté**. Par ailleurs, la créature confère un avantage de combat et ne peut user de prise en tenaille.

dragon [mot-clé] : les dragons sont des créatures reptiliennes. La plupart ont des ailes et une attaque de souffle.

eau [mot-clé] : les créatures de l'eau sont étroitement liées à l'élément du même nom.

électricité [mot-clé] : type de dégâts. Cf. aussi **type de dégâts**.

élémentaire [origine] : les créatures élémentaires sont originaires du Chaos Élémentaire.

étourdi [état préjudiciable] : quand une créature est étourdie, elle ne peut pas entreprendre d'actions. Par ailleurs, elle confère un avantage de combat et ne peut user de prise en tenaille.

étreint : cf. *Étreinte* et *Évasion, MdJ* 289 et 290.

féerique [origine] : les créatures féeriques sont originaires de Féerie.

feu [mot-clé] : type de dégâts. Une créature du feu est étroitement liée à l'élément du même nom. Cf. aussi **type de dégâts**.

fiable [mot-clé] : quand une créature rate toutes ses cibles avec un pouvoir fiable, ce dernier n'est pas dépensé.

focaliseur [mot-clé] : type d'accessoire. Ce mot-clé désigne un pouvoir utilisable au moyen d'un focaliseur. Un profil de monstre reprend l'ensemble des focaliseurs qu'utilise la créature. Cf. aussi *Ajout d'équipement, GdM* 174.

force [mot-clé] : type de dégâts. Cf. aussi **type de dégâts**.

froid [mot-clé] : type de dégâts. Une créature accompagnée de ce mot-clé est au moins partiellement composée de glace. Cf. aussi **type de dégâts**.

géant [mot-clé] : les géants sont des créatures humanoïdes de taille G ou supérieure.

grandement voilé : mesure de visibilité et type de terrain voilé. Une créature dispose d'un camouflage total quand elle se situe dans une case grandement voilée, mais ne dispose que d'un camouflage face aux ennemis adjacents. *Exemples :* brouillard, fumée ou feuillage denses. À ne pas confondre avec **légèrement voilé** et **totalement voilé**.

guérison [mot-clé] : type d'effet. Un pouvoir de guérison rend des points de vie, que ce soit instantané ou en conférant une régénération.

hébété [état préjudiciable] : quand une créature est hébétée, elle peut entreprendre une action simple, une action de mouvement ou une action mineure à son tour de jeu. Elle peut aussi entreprendre des actions libres, mais pas d'actions immédiates ou d'opportunité. Par ailleurs, elle confère un avantage de combat et ne peut user de prise en tenaille.

homoncule [mot-clé] : un homoncule est une créature artificielle animée chargée de protéger une créature, une zone ou un objet précis.

humanoïde [type] : les créatures humanoïdes ont une forme plus ou moins humaine et la plupart sont bipèdes.

illusion [mot-clé] : type d'effet. Un pouvoir d'illusion trompe les sens ou l'esprit. Souvent, les illusions bouchent la vue ou réorientent les attaques. Quand un pouvoir d'illusion inflige des dégâts, les dégâts en question n'ont rien d'illusoire.

immatériel : quand une créature est immatérielle, les dégâts qu'elle subit (ce qui inclut les dégâts continus) sont réduits de moitié, quelle que soit leur source. Cf. aussi **demi-dégâts**.

immobilisé [état préjudiciable] : quand une créature est immobilisée, elle ne peut pas se déplacer, sauf si elle se téléporte, ou encore si on la tire, la pousse ou la fait glisser.

immortelle [origine] : les créatures immortelles sont originaires de la Mer Astrale. Elles vivent éternellement, sauf si on les tue.

inconscient [état préjudiciable] : quand une créature est inconsciente, elle est sans défense, ne peut pas entreprendre d'actions et subit un malus de -5 à toutes les défenses. Par ailleurs, elle ne peut pas user de prise en tenaille. Quand une créature est victime de cet état préjudiciable, elle se retrouve à terre si possible. Cf. aussi **à terre** et **sans défense**.

invisible : quand une créature est invisible, elle profite de plusieurs avantages contre les créatures qui ne peuvent pas la voir. Elle dispose d'un camouflage total face à elles, elle ne provoque pas d'attaques d'opportunité de leur part et elles lui confèrent un avantage de combat.

légèrement voilé : mesure de visibilité et type de terrain voilé. Une créature dispose d'un camouflage quand elle se situe dans une case légèrement voilée. *Exemples :* lumière faible, feuillage, brouillard, fumée, lourdes chutes de neige ou pluie. À ne pas confondre avec **grandement voilé** et **totalement voilé**.

maîtrisé [état préjudiciable] : quand une créature est maîtrisée, elle est immobilisée et on ne peut la tirer, la pousser ou la faire glisser. Elle subit aussi un malus de -2 aux jets d'attaque et confère un avantage de combat. Cf. aussi **immobilisé**.

maladie [mot-clé] : certains pouvoirs exposent les créatures à des maladies. Quand une créature est exposée à une maladie au moins une fois lors d'une rencontre, elle effectue un jet de sauvegarde à la fin de la rencontre pour déterminer si elle contracte cette maladie. En cas d'échec, elle est infectée. Cf. aussi *Maladie, GdM* 49.

maladroit : certaines créatures sont maladroites quand elles font appel à un mode de déplacement précis (ce qui apparaît après le mode en question, à la ligne *VD* du profil), mais d'autres sont maladroites au sol (ce qui apparaît là aussi juste après leur VD). Une créature maladroite subit un malus de -4 aux jets d'attaque et à toutes les défenses.

marqué [état préjudiciable] : quand une créature marque une cible, cette dernière subit un malus de -2 aux jets d'attaque qui ne prennent pas la créature pour cible. Une créature ne peut être affectée que par une seule marque à la fois, la nouvelle remplaçant tout bonnement la précédente.

métamorphe [mot-clé] : les métamorphes ont la faculté de modifier leur apparence, à leur convenance ou pour adopter une forme précise.

métamorphose [mot-clé] : type d'effet. Les pouvoirs de métamorphose changent la forme physique d'une créature d'une manière ou d'une autre.

Une métamorphose à la fois : si une créature est affectée par plusieurs pouvoirs de métamorphose à la fois, seul le tout dernier prend effet. Les autres effets restent en place jusqu'à leur expiration présumée, mais ils ne s'appliquent pas. Néanmoins, dès que le tout dernier effet prend fin, c'est le suivant dans l'ordre antichronologique qui s'applique. Par exemple, un chacalidé est affecté par *change-forme* et un personnage utilise un pouvoir de métamorphose contre lui. L'effet de *change-forme* est réprimé jusqu'à ce que l'effet de métamorphose du personnage prenne fin sur le chacalidé.

Changement de taille : si le pouvoir de métamorphose réduit l'espace d'une créature, cette dernière ne provoque pas d'attaques d'opportunité en quittant des cases du fait de son rapetissement.

Si l'effet de métamorphose rend une créature trop grande pour qu'elle rentre dans l'espace disponible, il échoue, mais la créature est étourdie (sauvegarde annule).

Mort annule : si la créature meurt, l'effet de métamorphose qui l'affecte prend fin aussitôt.

monture [mot-clé] : une créature accompagnée de ce mot-clé a au moins un pouvoir de monture, utilisable si le cavalier a le talent Combat monté. Cf. aussi *Combat monté, GdM* 46.

mort-vivant [mot-clé] : les morts-vivants ne sont pas des créatures vivantes. Les effets visant expressément les créatures vivantes ne sont donc d'aucun secours contre eux. Les morts-vivants ne respirent pas et ne dorment pas.

naturelle [origine] : les créatures naturelles sont originaires du monde physique.

nécrotique [mot-clé] : type de dégâts. Cf. aussi **type de dégâts**.

nuée [mot-clé] : une nuée est composée de multiples créatures mais est considérée comme une créature unique. Une nuée peut occuper le même espace qu'une autre créature, et un ennemi peut lui aussi entrer dans l'espace d'une nuée, qui constitue cependant un terrain difficile. Les attaques à distance et de corps à corps ne peuvent pousser, tirer ou faire glisser une nuée.

Une nuée peut également se faufiler par une ouverture si cette dernière est assez large pour permettre à l'une des créatures qui la constituent de passer. Par exemple, une nuée de chauves-souris peut se faufiler par une ouverture permettant à une chauve-souris de s'y glisser.

ombreuse [origine] : les créatures ombreuses sont originaires de Gisombre.

pattes d'araignée : cette créature peut se déplacer à sa VD d'escalade sur les surplombs et surfaces horizontales (comme les plafonds) sans effectuer de tests d'Athlétisme. Cf. aussi **VD d'escalade**.

perception des vibrations : une créature douée de perception des vibrations perçoit distinctement les créatures et objets situés à portée, même s'ils sont

invisibles, voilés ou en dehors de sa ligne d'effet, mais elle et eux doivent être en contact avec le sol ou la même surface (comme une toile d'araignée ou un plan d'eau). Pour le reste, la créature s'appuie sur sa vision normale.

périmètre [mot-clé] : type d'effet. Les pouvoirs accompagnés de ce mot-clé créent des périmètres, des aires magiques qui durent au moins 1 round.

Remplit une aire d'effet : le périmètre est créé au sein d'une aire d'effet et remplit chaque case de celle-ci située dans la ligne d'effet de la case d'origine.

Non affecté par les attaques et l'environnement : le périmètre ne peut être attaqué ou affecté physiquement. Par ailleurs, le terrain et les effets liés à l'environnement n'ont aucun effet sur lui. Par exemple, un périmètre qui inflige des dégâts de feu n'est pas affecté par les dégâts de froid.

Périmètres mobiles : si le pouvoir utilisé pour créer un périmètre permet de déplacer ce dernier, on parle de périmètre mobile. À la fin du tour de jeu de son créateur, le périmètre mobile prend fin si le créateur n'est pas à portée d'au moins 1 case de son aire (reportez-vous à la portée du pouvoir) ou s'il n'a pas de ligne d'effet avec au moins 1 case de celle-ci.

Un périmètre ne peut être déplacé au travers d'un terrain bloquant.

Chevauchement de périmètres : si plusieurs périmètres se chevauchent et infligent des malus au même jet ou élément de profil, les créatures concernées subissent le malus le plus élevé. De même, elles ne subissent que les dégâts du périmètre qui en inflige le plus, quel que soit le type des dégâts.

Mort annule : si son créateur meurt, le périmètre disparaît aussitôt.

plante [mot-clé] : les plantes sont des créatures composées de matière végétale. Elles ne dorment pas.

poison [mot-clé] : type d'effet et de dégâts. Un pouvoir de poison inflige des dégâts de poison, produit un effet empoisonné qui n'inflige pas de dégâts, ou les deux. Cf. aussi **type de dégâts**.

psychique [mot-clé] : type de dégâts. Cf. aussi **type de dégâts**.

radiant [mot-clé] : type de dégâts. Cf. aussi **type de dégâts**.

ralenti [état préjudiciable] : quand une créature est ralentie, sa VD chute à 2 (en admettant qu'elle était plus élevée que ça). Cette VD s'applique à tous ses modes de déplacement (marche, vol, etc.), mais ni aux déplacements forcés ni à la téléportation. En outre, la créature ne peut pas bénéficier de bonus en VD, mais peut entreprendre des actions (comme courir) qui lui permettent d'augmenter sa VD. Si une créature est victime de cet effet pendant qu'elle se déplace, elle doit s'arrêter si elle a déjà parcouru au moins 2 cases.

regard [mot-clé] : type d'attaque. Les créatures aveugles ou aveuglées sont immunisées contre les attaques de regard et une créature ne peut porter ce type d'attaque lorsqu'elle est aveuglée.

régénération : cf. *MdJ* 293.

reptile [mot-clé] : les reptiles sont des créatures à la peau écailleuse.

retiré du jeu : certains effets peuvent retirer temporairement une créature du jeu. Tant qu'une créature est retirée du jeu, ses tours de jeu débutent et se terminent normalement, mais elle ne peut entreprendre d'actions. Par ailleurs, elle n'a ni ligne d'effet ni ligne de mire avec quoi que ce soit, et vice versa.

sans défense [état préjudiciable] : quand une créature est sans défense, elle confère un avantage de combat et peut être la cible d'un coup de grâce (cf. *MdJ* 289).

sauvegarde : jet de sauvegarde réussi. Une sauvegarde annule tout effet suivi entre parenthèses de l'une des formules suivantes : « sauvegarde annule », « sauvegarde annule les deux » ou « sauvegarde annule tous ». Cf. aussi *Jets de sauvegarde, MdJ* 279.

Effets identiques qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler : si une créature est victime d'effets identiques qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler (ce qui inclut les dégâts continus), elle ne tient compte que de l'un d'entre eux. Par exemple, si elle est hébétée (sauvegarde annule) puis attaquée et de nouveau hébétée (sauvegarde annule), elle ignore le second effet car il est identique au premier.

Une créature n'effectue jamais de multiples jets de sauvegarde contre des effets identiques. Toutefois, elle effectue des jets de sauvegarde distincts contre les effets qui ne le sont pas, même s'ils infligent le même état préjudiciable. Par exemple, hébété (sauvegarde annule) et hébété et immobilisé (sauvegarde annule les deux) ne sont pas des effets identiques, aussi une créature doit-elle effectuer des jets de sauvegarde distincts. Cf. aussi *Dégâts continus, MdJ* 278.

Durées se chevauchant : quand une créature est victime d'effets identiques qui ne se terminent pas au même moment, elle tient simplement compte de l'effet qui a la durée la plus longue. Les effets qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler fonctionnent différemment, car on ne sait jamais quand ils vont se terminer. Vous devez donc noter séparément les effets qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler de ceux qui ont une durée précise. Cf. aussi *Durées, MdJ* 278.

sbire : un sbire est tué dès qu'il subit des dégâts. Toutefois, si une attaque qui inflige habituellement des dégâts en cas d'échec le rate, il ne subit pas de dégâts.

sommeil [mot-clé] : type d'effet. Les pouvoirs de sommeil rendent les créatures inconscientes. Sauf indication contraire, cette inconscience n'a rien d'un sommeil ordinaire, si bien qu'une créature qui en est victime ne peut être simplement réveillée. Le pouvoir précise toutefois comment annuler l'inconscience. Cf. aussi **inconscient**.

stationnaire : si une créature est douée de vol stationnaire, elle peut rester en l'air sans se déplacer à son tour de jeu. Elle peut aussi se décaler et effectuer des attaques d'opportunité quand elle vole. Cf. aussi **VD en vol**.

surpris [état préjudiciable] : quand une créature est surprise, elle ne peut pas entreprendre d'actions. Par ailleurs, elle confère un avantage de combat et ne peut user de prise en tenaille.

télépathie : une créature dotée de télépathie peut communiquer mentalement avec toute créature intelligente douée de langage, même si elles ne partagent pas la même langue. L'autre créature doit se trouver dans la ligne d'effet et à portée du pouvoir. À noter que la communication se fait dans les deux sens.

téléportation [mot-clé] : type d'effet. Un pouvoir de téléportation déplace instantanément des créatures ou objets d'un lieu à un autre. Servez-vous des règles suivantes lorsqu'une créature utilise un pouvoir de téléportation sur une cible, qu'il s'agisse d'elle-même, d'une autre créature ou d'un objet.

Instantanée : la téléportation est instantanée. La cible disparaît pour réapparaître aussitôt dans l'espace de destination choisi par l'utilisateur du pouvoir. Les créatures, les objets et le terrain ne gênent en rien le déplacement.

Espace de destination : la destination de la téléportation doit être un espace inoccupé que la cible peut occuper sans se faufiler. En arrivant dans l'espace de destination, si la cible est censée tomber ou si l'espace est un terrain impraticable, elle peut effectuer un jet de sauvegarde. En cas de réussite, la téléportation est annulée.

Ligne de mire : l'utilisateur de la téléportation doit avoir une ligne de mire avec l'espace de destination.

Pas de ligne d'effet : ni la cible ni l'utilisateur de la téléportation n'ont besoin de ligne d'effet avec l'espace de destination.

Pas d'actions d'opportunité : la cible ne provoque pas d'actions d'opportunité en quittant son point de départ.

Immobilisé ou maîtrisé : le fait d'être immobilisée ou maîtrisée n'empêche pas une cible de se téléporter. Si la cible se téléporte pour échapper à une coercition physique, à l'étreinte d'un monstre ou à quelque autre effet immobilisant situé dans un espace spécifique, elle n'est plus immobilisée ou maîtrisée. Autrement, la cible se téléporte mais demeure immobilisée ou maîtrisée en atteignant son espace de destination.

terrain bloquant : type de terrain qui bloque les cases, le plus souvent en les remplissant. *Exemples :* murs, portes et piliers. Un terrain bloquant confère un abri, gêne les déplacements puisqu'il faut le contourner et bloque la ligne d'effet. Il bloque aussi la ligne de mire, sauf s'il est transparent. Cf. aussi *Terrain et obstacles*, *MdJ* 283.

terrain impraticable : type de terrain qui gêne les créatures, le plus souvent en leur infligeant des dégâts. *Exemples :* fosses, lave et eau profonde. Une créature peut effectuer un jet de sauvegarde quand on la tire, pousse, fait glisser ou téléporte dans un terrain impraticable. Cf. aussi *Chutes*, *MdJ* 284, et **téléportation**.

terre [mot-clé] : une créature de la terre est étroitement liée à l'élément du même nom.

terreur [mot-clé] : type d'effet. Un pouvoir de terreur inspire l'effroi. Souvent, la créature qui en est victime doit se déplacer, subit des dégâts ou confère un avantage de combat.

tonnerre [mot-clé] : type de dégâts. Cf. aussi **type de dégâts**.

totalement voilé : mesure de visibilité et type de terrain voilé. La créature dispose d'un camouflage total quand elle se situe dans une case totalement voilée. *Exemple :* obscurité totale. À ne pas confondre avec **légèrement voilé** et **grandement voilé**.

tunnelier : cette créature laisse derrière elle un tunnel quand elle creuse. Elle peut s'y déplacer sans malus à la VD, ce qui vaut également pour les créatures dont la catégorie de taille est inférieure à la sienne. Les créatures ayant la même catégorie de taille que le fouisseur doivent s'y faufiler, mais celles qui sont plus grandes ne peuvent tout simplement pas s'y aventurer. Cf. aussi VD de fouissage.

type de dégâts : de nombreuses attaques infligent un type de dégâts précis, chacun étant assorti du mot-clé correspondant. Quand un pouvoir s'accompagne de l'un de ces mots-clés, cela signifie qu'il inflige ce type de dégâts (l'exception qui confirme la règle étant le mot-clé poison, qui fait référence à des dégâts, à un effet n'infligeant pas de dégâts, ou aux deux).

À PROPOS DES AUTEURS

MIKE MEARLS est l'un des principaux auteurs du jeu de rôle DUNGEONS & DRAGONS. Parmi ses travaux récents, on trouve le *Manuel des Joueurs*® 3, *Hammerfast*™ et *Forces de la Nature*™.

GREG BILSLAND est rédacteur chez Wizards of the Coast. Ses travaux incluent le *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*®, le *Bestiaire Fantastique*® 2, *Intervention Divine*™ et *Forces de la Nature*™. Ses travaux d'édition récents incluent le *Manuel des Joueurs*® 2, le *Bestiaire Fantastique*® 2 et *Guide des Joueurs d'Éberron*®. Tous ceux qui veulent suivre son travail peuvent le retrouver à twiter.com/gregbilsland

ROBERT J. SCHWALB est un auteur de jeux primé qui a contribué à la conception ou au développement de plus d'une centaine d'ouvrages de jeu de rôle pour DUNGEONS & DRAGONS, *Warhammer*, *Le Trône de Fer* et *Star Wars*. Certains de ses travaux les plus récents pour Wizards of the Coast apparaissent dans le *Manuel des Joueurs*® 3, *L'Art de la Guerre*™ 2 et *Draconomicon : Dragons Métalliques*™. Par ailleurs, il écrit régulièrement pour les magazines *Dragon* et *Dungeon*. Robert vit, travaille et mourra probablement eu Tennessee.

une fois par round : certains effets ne sont utilisables qu'une fois par round (on les note parfois « 1/round »). Si une créature utilise un tel effet, elle ne peut pas le réutiliser avant le début de son tour de jeu suivant.

universel : une créature immortelle qui connaît l'universel comprend cette langue à l'écrit comme à l'oral. Par ailleurs, quand un immortel parle universel, il peut choisir de s'exprimer de manière telle que toute créature douée de langage puisse le comprendre.

Un non-immortel qui connaît l'universel peut lire cette langue et la comprendre quand elle sort de la bouche d'un immortel qui la parle, que ce dernier veuille se faire comprendre ou non.

vase [mot-clé] : les vases sont des créatures informes.

VD d'escalade : une créature pourvue d'une VD d'escalade peut se déplacer sur les surfaces verticales à la VD indiquée sans effectuer de tests d'Athlétisme. Par ailleurs, quand elle escalade, elle ignore le terrain difficile et ne confère pas d'avantage de combat.

VD de fouissage : une créature pourvue d'une VD de fouissage peut se déplacer dans la terre à la VD indiquée, ou encore au travers de la roche à la moitié de cette même VD. Toutefois, elle ne peut se décaler ou charger quand elle fouit.

VD à la nage : une créature pourvue d'une VD à la nage peut se déplacer dans l'eau à la VD indiquée sans effectuer de tests d'Athlétisme.

VD en vol : une créature pourvue d'une VD en vol peut voler à la VD indiquée au prix d'une action de mouvement. Pour rester en l'air, elle doit se déplacer d'au moins 2 cases à son tour de jeu, sous peine de s'écraser à la fin de celui-ci. Quand la créature vole, il lui est impossible de se décaler ou d'effectuer des attaques d'opportunité, et elle s'écrase si elle se retrouve à terre. Cf. aussi *Vol*, *GdM* 47.

vision aveugle : une créature douée de vision aveugle perçoit clairement les créatures et objets situés dans un rayon précis et dans sa ligne d'effet, même s'ils sont invisibles ou voilés. Pour le reste, elle s'appuie sur sa vision normale.

vision dans le noir : une créature douée de vision dans le noir voit dans une zone faiblement éclairée et dans l'obscurité sans malus. Cela signifie qu'elle ignore le malus de -2 aux jets d'attaque quand elle attaque une cible disposant d'un camouflage du fait d'une lueur faible, mais également le malus de -5 aux jets d'attaque quand elle attaque une cible disposant d'un camouflage total dû à l'obscurité.

TESTEURS

Les joueurs et maîtres du donjon suivants de la communauté DUNGEONS & DRAGONS ont passé au peigne fin le nouveau format de profil proposé dans cet ouvrage, en nous communiquant de précieux retours sur sa clarté, sa facilité d'utilisation et sa présentation. Nous adressons donc tous nos remerciements à ceux qui y ont contribué, et notamment à :

Konrad Brandemuhl, Travis Wolcott, Keith Symcox, Paul Alexander, Tyler Burroughs, Sean Herring

Christian Chaney, Joanna Chaney, Daniel Gordon, Jodi Gordon, Christopher Wright, Danny Joe Jarman Jr.

Sean Molley, Heidi Pritchett, Brian Schoner, Paige Leitman, Bryan Leclair, Dee Leclair

Renout van Rijn, Mark Knobbe, John-Alan Pascoe, Yourik Voogd, Eva Orta, Yannick Braat, Pieter Sleijpen

MONSTRES PAR NIVEAU

Tous les monstres de cet ouvrage figurent dans la liste qui suit, classés par rôle et par niveau. Les meneurs sont suivis d'un (M).

Monstre	Rôle et niveau	Page
Dard xivort	Artilleur 1	208
Grenouille pèleronce	Brute 1	102
Élémentaire de l'air mineur	Chasseur 1	74
Élémentaire de l'eau mineur	Contrôleur 1	75
Rétiaire xivort	Contrôleur 1	209
Élémentaire du feu mineur	Franc-tireur 1	76
Faucheur xivort	Franc-tireur 1	208
Ombreux xivort	Artilleur 2 (M)	209
Démon glouton	Brute 2	35
Rejeton cavernicoléen	Brute sbire 2	22
Araignée embusquée	Chasseur 2	10
Chasseur silvyen	Chasseur 2	181
Dragonnet de blizzard	Contrôleur 2	61
Grenouille amanite	Contrôleur 2	103
Grenouille bourbereine	Franc-tireur 2	103
Destructeur silvyen	Soldat 2	180
Élémentaire de la terre mineur	Soldat 2	77
Harponneur cavernicoléen	Artilleur 3	23
Tueur chacalidé	Brute 3	24
Assassin furte	Chasseur 3	85
Fileuse cavernicoléenne	Chasseur 3	22
Ombre traqueuse	Chasseur 3	162
Hypnotiseur furte	Contrôleur 3	84
Empaleur craud	Franc-tireur 3	30
Chasseur yéti	Soldat 3	210
Limier chacalidé	Soldat sbire 3	25
Protecteur morcenaire	Soldat 3	134
Ancien silvyen	Artilleur 4 (M)	181
Ferreur cavernicoléen	Artilleur sbire 4	23
Broyeur craud	Brute 4	31
Nuée de larves putrides	Brute 4	118
Goule carnassière	Chasseur 4	98
Hurleur yéti	Contrôleur 4	211
Imposteur chacalidé	Contrôleur 4	25
Araignon	Franc-tireur sbire 4	10
Grand singe	Franc-tireur 4	182
Chevalier exécrateur	Soldat 4	152
Dragonnet sismique	Soldat 4	65
Éclaireur chitine	Artilleur 5	28
Flècheur des ombres	Artilleur 5	153
Adorateur du Seigneur du Feu	Brute sbire 5	110
Dragonnet volcanique	Brute 5	68
Fantassin chitine	Brute sbire 5	27
Homme d'armes chitine	Brute 5	27
Singe à dos d'argent	Brute 5 (M)	183
Cagnard gnoll	Chasseur 5	96
Fourbe gremlin	Contrôleur 5	100
Nymphe de printemps	Contrôleur 5	149
Maraudeur morcenaire	Franc-tireur 5	135
Saccageur yéti	Franc-tireur 5	211
Chasseur furte	Soldat 5	85
Roi craud	Soldat 5 (M)	31
Archer morcenaire	Artilleur 6	135
Blême	Brute 6	99
Traquenardier thri-kreen	Chasseur 6	194
Adepte d'Orcus	Contrôleur 6 (M)	99
Énigme de Vecna	Contrôleur 6	177
Orateur des ombres	Contrôleur 6	153
Tisseur chitine	Contrôleur 6	29
Maraudeur chitine	Franc-tireur 6	28
Serviteur du Seigneur du Feu	Franc-tireur 6 (M)	111
Béhémoth couronné	Soldat 6	16
Belliciste cristallien	Soldat 6	32
Croc de guerre gnoll	Soldat 6 (M)	97
Singe gardien du temple	Soldat 6	183
Ravageur des roches	Brute 7	164
Fouineur gremlin	Chasseur 7	101
Ustilagor	Chasseur 7	46
Araignée crachefée	Contrôleur 7	11
Diable vizir	Contrôleur 7 (M)	59
Élu de Yeenoghu	Contrôleur d'élite 7	97
Jeune dragon de blizzard	Contrôleur d'élite 7	62
Quasit	Contrôleur 7	40
Béhémoth aile-de-cuir	Franc-tireur 7	17
Éclaireur thri-kreen	Franc-tireur 7	195
Élu du temple du feu	Franc-tireur sbire 7	111
Gargouille ferreuse	Franc-tireur 7	86
Pouilleux répugnard	Franc-tireur sbire 7	176
Esprit hyène	Soldat sbire 7	97
Gardien morcenaire	Soldat 7	135
Arcanien vert	Artilleur 8	12
Gargouille rochecorne	Brute 8	87
Chasseur des cavernes ogre	Chasseur 8	154
Objet mimique	Chasseur 8	128
Adorateur de la terre	Contrôleur sbire 8	159
Choldrith	Contrôleur 8 (M)	29
Dominateur cristallien	Contrôleur 8	33
Prêcheur du désert thri-kreen	Contrôleur 8	195
Nymphe d'automne	Franc-tireur 8	149
Zombie putride	Franc-tireur 8	119
Champion du temple du feu	Soldat 8	111
Gargouille d'obsidienne	Soldat sbire 8	87
Gargouille runique	Soldat 8	87
Ombre étrangleuse	Artilleur 9	162
Béhémoth cornu	Brute d'élite 9	17
Corrupteur nagpa	Contrôleur 9	140
Molosse de l'effroi	Contrôleur sbire 9	106
Traqueur teignard	Contrôleur 9	192
Cambion courroucé	Franc-tireur 9	18
Voyou verbeeg	Franc-tireur 9	206
Jeune dragon sismique	Soldat d'élite 9	65
Ogre cuirassé	Soldat 9	154
Poing du tyran de pierre	Soldat 9 (M)	159
Épouvantail chancelant	Brute sbire 10	78
Jeune dragon volcanique	Brute d'élite 10	68
Nuée putride éveillée	Brute 10	119
Élémentaire de l'air	Chasseur 10	74
Exécuteur cristallien	Chasseur 10	33
Arcanien bleu	Contrôleur 10	13
Cambion enchaîné	Contrôleur 10	19
Messager catoblépas	Contrôleur d'élite 10	21
Sarcasme répugnard	Contrôleur 10	177
Sentinelle su	Franc-tireur 10	132
Kraken marin	Soldat solo 10	114
Nymphe des bois	Soldat 10	150
Chef de bande verbeeg	Artilleur 11 (M)	207
Diable enragé	Brute 11	54
Écraseur géant des collines	Brute 11	88
Tueur meazel	Brute 11	126
Corrupteur teignard	Chasseur 11	192
Chaman des tempêtes ogre	Contrôleur 11	155
Élémentaire de l'eau	Contrôleur 11	75
Filou verbeeg	Contrôleur 11	207
Guenaude du pacte	Contrôleur 11 (M)	104
Élémentaire du feu	Franc-tireur 11	76
Élémentaire de la terre	Soldat 11	77
Traquenardier su	Soldat sbire 11	133
Chasseur meazel	Artilleur 12	127
Lance-roc géant des collines	Artilleur 12	89
Lanceur moussu	Artilleur sbire 12	138
Alpha su	Brute 12	133
Maraudeur girallon	Brute 12	94
Sanguinaire pâle	Brute 12	130
Chasseur manteleur	Chasseur 12	124
Tyrannœil ombreux	Chasseur d'élite 12	204
Cerveau mousse à oubli	Contrôleur d'élite 12	137
Démenstrel répugnard	Contrôleur 12 (M)	177
Dragon de blizzard adulte	Contrôleur d'élite 12	62
Emberlificoteur moussu	Contrôleur sbire 12	139
Soigneur moussu	Contrôleur sbire 12 (M)	139
Dément kuo-toa	Franc-tireur sbire 12	116
Rampant moussu	Franc-tireur sbire 12	138
Bouclier de pierre norker	Soldat 12	146
Gardien moussu	Soldat sbire 12	137
Rejeton infernal cambion	Soldat d'élite 12	19
Homme d'armes derro	Artilleur 13	42
Fils de Kyuss	Brute 13	166
Gueux de Kyuss	Brute sbire 13	167

Rôdeur épouvantail	Chasseur 13	79
Étrangleur meazel	Contrôleur 13	127
Babau	Franc-tireur 13	34
Dogue funeste	Franc-tireur 13	107
Sabots-de-feu	Franc-tireur 13	130
Gardien épouvantail	Soldat 13	79
Seigneur des vermines nagpa	Artilleur 14	141
Voyou derro	Brute sbire 14	43
Ombre marionnettiste	Chasseur 14	163
Prédateur d'intellect	Contrôleur 14	47
Débouleur géant des collines	Franc-tireur 14	89
Fanatique derro	Franc-tireur 14	43
Dragon sismique adulte	Soldat d'élite 14	65
Mastoc ogre	Soldat 14	155
Noyeur kuo-toa	Soldat 14	117
Peau-de-fer	Soldat 14	131
Cingleur kuo-toa	Artilleur 15	117
Embrasé	Artilleur 15 (M)	112
Nymphe d'hiver	Artilleur 15	150
Rejeton tyrannoeil	Artilleur sbire 15	204
Fantassin norker	Brute sbire 15	147
Dragon volcanique adulte	Brute d'élite 15	68
Larbin de pierre	Brute 15	160
Chasseur cornu	Chasseur 15	131
Moissonneur derro	Chasseur 15	44
Ombre abyssale	Contrôleur 15	165
Arpenteur de pierre norker	Franc-tireur 15	147
Chevalier infernal	Soldat 15	48
Garde de fer derro	Soldat 15	44
Héraut de Kyuss	Artilleur 16	167
Démon glouton suprême	Brute 16	35
Esclave mutant	Brute 16	45
Diable visqueux	Chasseur 16	58
Rejeton mimique	Chasseur sbire 16	129
Varoot nerra	Chasseur 16	143
Diable passionnel	Contrôleur 16	57
Estrange tellurien	Contrôleur 16	160
Savant derro	Contrôleur 16	45
Usurpateur mimique	Contrôleur 16	129
Berserker géant du givre	Franc-tireur 16	92
Trancheur kuo-toa	Franc-tireur 16	117
Gardien banderhobb	Soldat 16	14
Orateur de feu tanarukk	Artilleur 17	191
Alpha girallon	Brute 17	95
Farceur gremlin	Contrôleur sbire 17	101
Fauteur gremlin	Contrôleur 17	101
Maître lavique géant du feu	Contrôleur 17 (M)	90
Vieux dragon de blizzard	Contrôleur d'élite 17	63
Kidnappeur banderhobb	Franc-tireur 17 (M)	15
Maraudeur tanarukk	Franc-tireur 17	190
Ombre astrale	Soldat 17	165
Hurlesort de Vecna	Artilleur 18	179
Ravisseur banderhobb	Brute 18	15
Seigneur manteleur	Contrôleur 18	125
Tragédien catoblépas	Contrôleur d'élite 18	21
Tyrannœil fantôme	Contrôleur d'élite 18	205
Nuée diabolique	Franc-tireur 18	56
Pyrodanseur géant du feu	Franc-tireur 18	91
Guerrier d'acier tanarukk	Soldat 18	191
Meerak nerra	Soldat sbire 18	143
Porte-écu géant du givre	Soldat 18	93
Arcanien rouge	Artilleur 19	13
Slaad putride	Brute 19	185
Fumerollien géant du feu	Chasseur 19	91
Guenaude des songes	Contrôleur 19	105
Sillit nerra	Contrôleur 19	144
Guêpe infernale gardienne	Franc-tireur sbire 19	55
Secret de Vecna	Franc-tireur 19	179
Kalareem nerra	Soldat 19	144
Vieux dragon sismique	Soldat d'élite 19	66
Orbe de conflagration	Artilleur 20	113
Porcher nalfeshnie	Brute 20	38
Vieux dragon volcanique	Brute d'élite 20	69
Élémentaire de l'air majeur	Chasseur 20	74
Chef de clan géant du givre	Contrôleur 20	93
Élémentaire de l'eau majeur	Contrôleur 20	75
Inquisiteur flagelleur mental	Contrôleur 20	81
Slaad doré	Contrôleur 20	184
Delphar nerra	Soldat 20 (M)	145
Teltarym nerra	Brute 21	145
Goinfre d'intellect	Contrôleur 21	47
Élémentaire du feu majeur	Franc-tireur 21	77
Fléau flagelleur mental	Franc-tireur 21	81
Girallon infernal	Brute 22	95
Mastodonte de Thoon	Brute 22	82
Sauvage tulgar	Brute sbire 22	201
Terreur incarnée hurleuse	Chasseur 22	107
Diable corruptif	Contrôleur 22 (M)	49
Dragon de blizzard vénérable	Contrôleur d'élite 22	63
Élu d'Imix	Contrôleur 22 (M)	113
Intrigant ultrodémon	Contrôleur 22 (M)	41
Chasseur carnassier tulgar	Franc-tireur 22	201
Élémentaire de la terre majeur	Soldat 22	77
Fanatique drow	Brute 23	70
Homme d'armes tulgar	Brute 23	202
Demi-esprit tulgar	Chasseur 23	202
Cerveau fossile	Contrôleur d'élite 23	83
Tyran nalfeshnie	Contrôleur 23	23
Guêpe infernale	Franc-tireur 23	55
Façonneur chthonien	Artilleur 24	161
Abomination draegloth	Chasseur 24	71
Lame d'ombre drow	Chasseur 24	72
Libertine corrompue	Chasseur sbire 24	51
Messager des esprits tulgar	Contrôleur 24	203
Apôtre chthonien	Soldat 24	161
Dragon sismique vénérable	Soldat d'élite 24	66
Archimage drow	Artilleur 25	72
Dragon volcanique vénérable	Brute d'élite 25	69
Faucheuse de Lolth	Brute 25	11
Aspect de Lolth	Chasseur d'élite 25	122
Kraken astral	Contrôleur solo 25	115
Nymphe d'été	Contrôleur 25 (M)	151
Consort exalté drow	Franc-tireur 25	73
Bâfreur corrompu	Soldat sbire 25	51
Avaricieux corrompu	Artilleur sbire 26	52
Épouvanteur réprouvé	Artilleur 26 (M)	173
Berserker abomination yuan-ti	Brute 26	213
Anneau de Zéhir	Contrôleur 26	213
Rejeton d'Ulban	Contrôleur 26	168
Mue de Zéhir	Franc-tireur sbire 26	215
Prison de Mual-Tar	Soldat 26	186
Tisseur de bataille	Soldat d'élite 26	198
Cracheur abomination yuan-ti	Artilleur 27	214
Tisseur ténébreux	Chasseur d'élite 27	199
Dame des Araignées drow	Contrôleur d'élite 27 (M)	73
Guenaude des brumes	Contrôleur 27 (M)	105
Tisseur de pensées	Contrôleur d'élite 27 (M)	198
Héraut de la flamme achrome	Franc-tireur 27	187
Infiltrateur réprouvé	Franc-tireur 27	173
Fainéante corrompue	Soldat sbire 27	52
Garde maléficié yuan-ti	Soldat 27 (M)	213
Quêteur de savoir réprouvé	Soldat sbire 27	174
Brasier déicide	Artilleur 28	188
Tisseur de sorts	Artilleur d'élite de 28	197
Fou corrompu	Brute sbire de 28	52
Massacreur réprouvé	Brute 28	174
Assassin maléficié yuan-ti	Chasseur 28	215
Émissaire de Caiphon	Contrôleur 28 (M)	169
Saint maléficié yuan-ti	Contrôleur 28 (M)	214
Traqueur maléficié yuan-ti	Franc-tireur 28	215
Eclavdra, exarque de Lolth	Soldat d'élite 28 (M)	123
Grêlon d'Uralinda	Soldat sbire 28	188
Klurichir	Soldat 28	36
Serpent de Nihal	Chasseur sbire 29	170
Aïeul corruptif	Contrôleur d'élite 29 (M)	50
Maître des complots réprouvé	Contrôleur 29 (M)	174
Poltron corrompu	Contrôleur sbire 29	53
Molydeus	Soldat d'élite 29	37
Lumière d'Amoth	Brute 30	189
Allabar, Ouvreur de la Voie	Soldat solo 30	171
Imix	Contrôleur solo 32	109
Ogrémokh	Soldat solo 34	156
Lolth, la Reine Araignée	Brute solo 35	121
Lolth	Chasseur solo 35	120

Devine Qui Vient Dîner Ce Soir

Un groupe de héros aux yeux écarquillés se tient devant une arche béante, la gueule noire d'un donjon séculaire rempli de trésors. Mais de vils monstres comme ils n'en ont encore jamais rencontrés hantent les salles et les couloirs du château abandonné...

Ce livre de base de Dungeons & Dragons® présente un tout nouveau profil de monstre qui facilite sacrément la gestion des rencontres pour le MD. Le *Bestiaire Fantastique*® 3 propose également une horde de monstres incontournables qui trouveront facilement leur place dans votre campagne, parmi lesquels :

- De nouvelles variantes de monstres existants, comme le croc de guerre gnoll, le mastoc ogre et le slaad putride.
- Les mises à jour de monstres populaires des éditions précédentes, comme le manteleur, le démon nalfeshnie, la mimique, le quasit, la larve putride et le thri-kreen.
- Les dragons désastreux, dont le dragon sismique et le dragon volcanique.
- Des menaces de nature épique, parmi lesquelles Lolth (la Reine Démon des Araignées) et Imix (le Prince du Feu Élémentaire), ainsi que des sous-fifres et adorateurs maléfiques.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de Dungeons & Dragons® :

Manuel des Joueurs® *Guide du Maître*®

Bestiaire Fantastique®

Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D*™

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT

Licensed By: Hasbro™

PLAY FACTORY